Poster dublu A2: Final fantasy VII / Descent: Freespace

GAME OVER

Oaia foarte neagră a presei româneşti

numărul 11 - 48 pagini - 24.000 lei

Final Fantasy VII



O experienţă absolut nouă pentru PC

Mortal Kombat IV
O surpriză sau nu?

Black & White
Lionhead nu pierde vremea.

Descent Freespace
The Great War. De la Volition.

Ultim@te Race Pro
Cel mai grav raliu văzut pe PC

Unreal
Tinde să devină ireal

PLUS

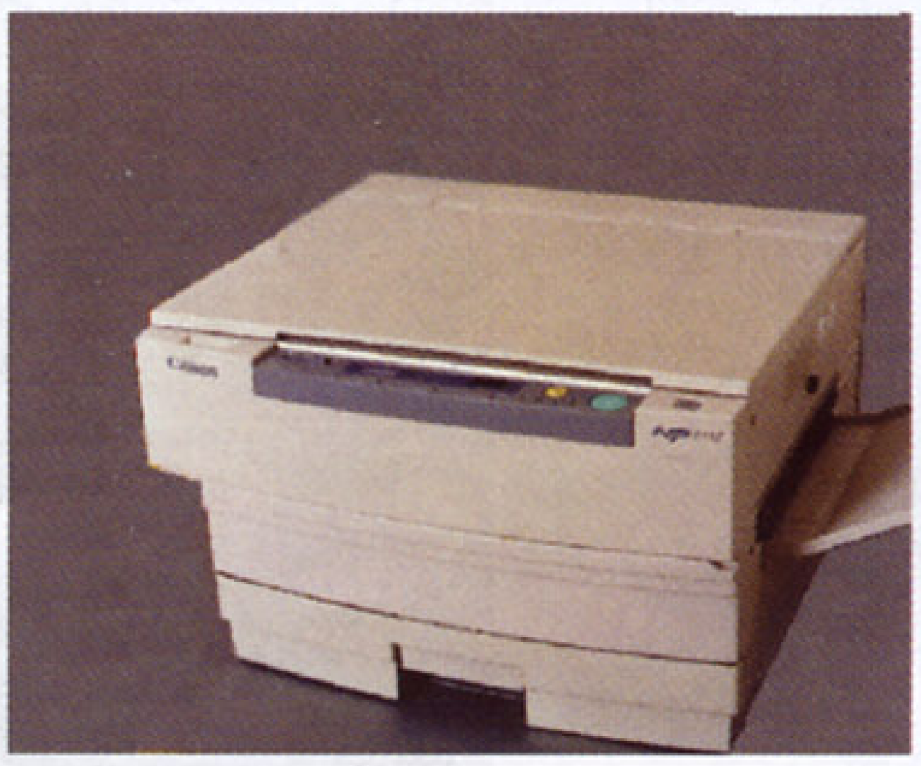
Pe CD
- demo FF7
- alte 14 demo-uri
- filme
- utilitare
- patch-uri
- drivere
- coduri

Concurs

RTC

Papetărie
Birotică

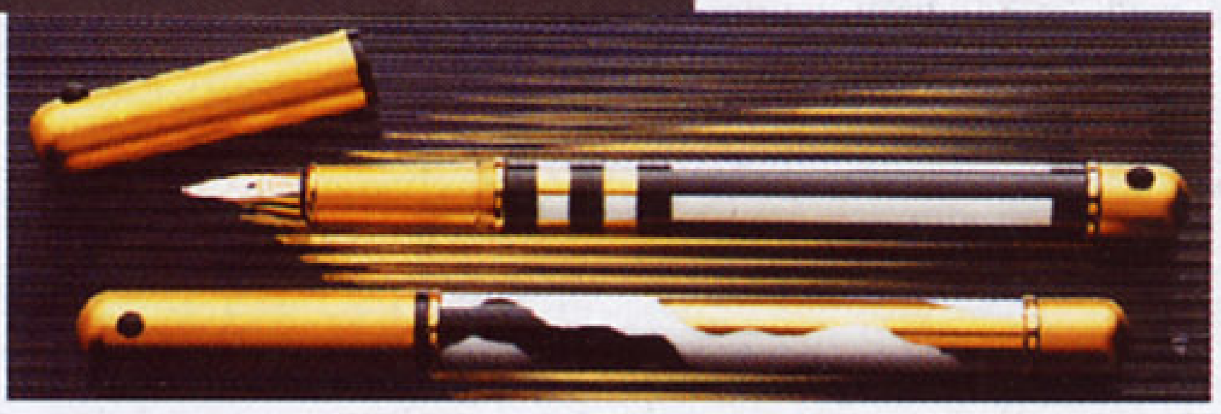
Drumul Săbăreni 24-26,
sector 6, Bucureşti
Tel: 222.97.99, Fax: 222.51.55







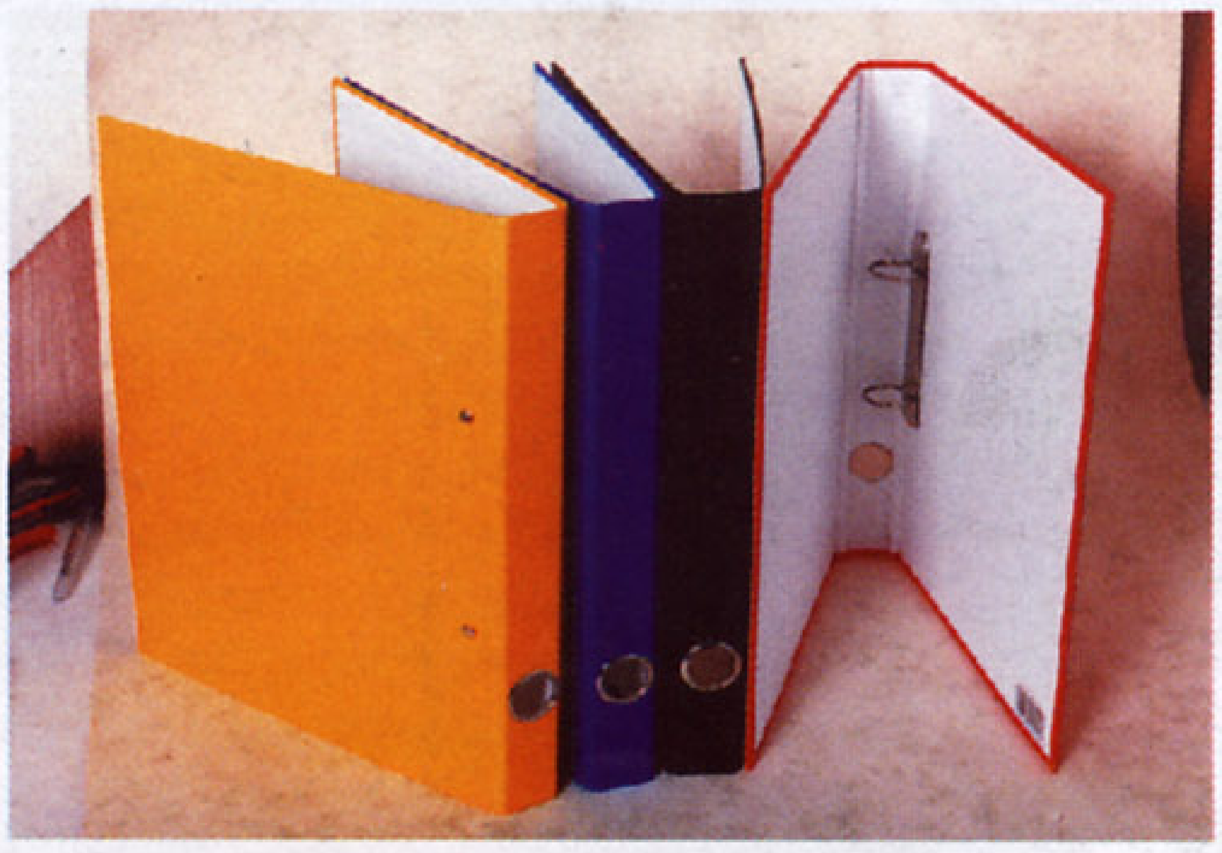




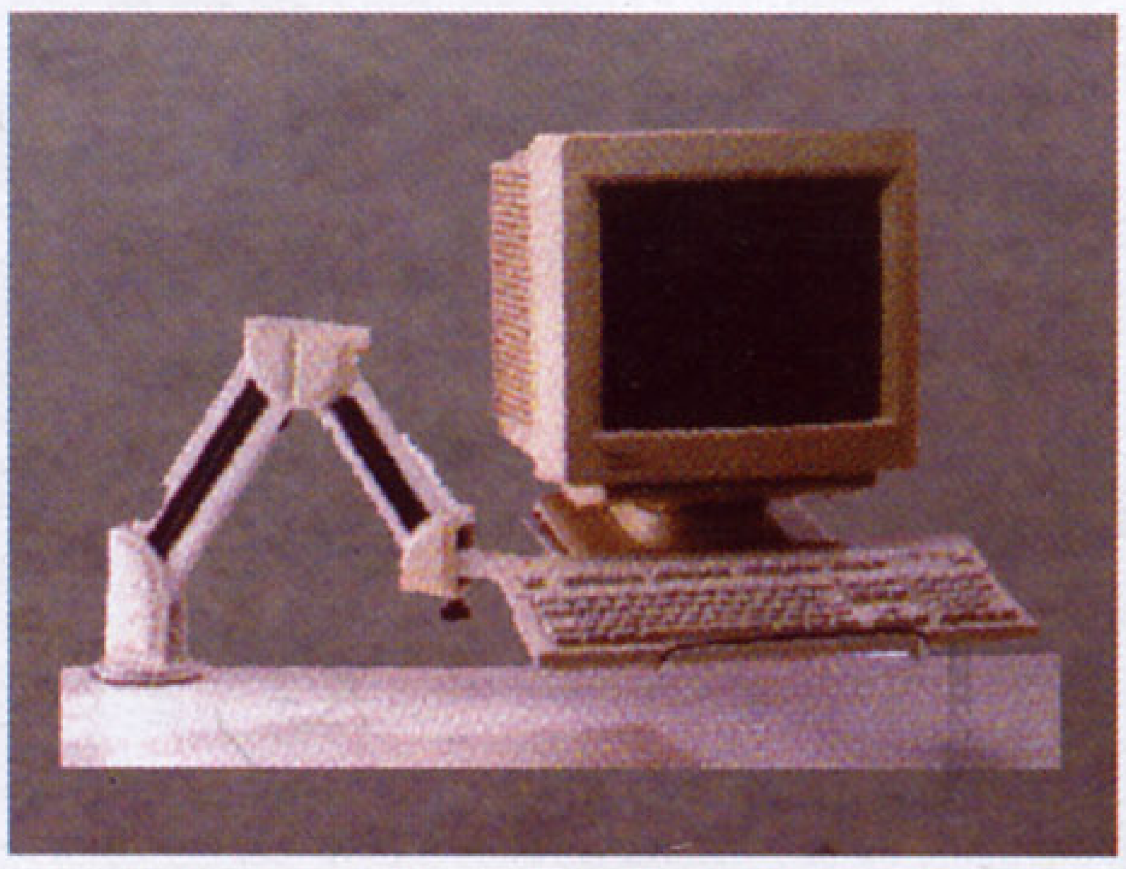














Editorial

Paranoid

Logged in.
Transmitting...

Pregătisem un editorial care mai mult povestea aventurile ultimului număr, dar treaba devine deja banală. Fiecare apariție parcă e o naștere. De fiecare dată e un roman de povestit. Da, stimați telespectatori redacția naște. Greu, alene, arareori, în chinuri și cu multă bunăvoință, fiecare produce. Unii dintre noi mai dau rateuri (MAX e ratangiu șef) și atâta vreme cât nu-l avem pe Ducadam să ne țină pe șină și de brâu în frâu, demența noastră atinge cote patologice. Asta înseamnă că publicul nostru ***țintă*** se reduce pe zi ce trece. Cin' se-aseamănă se-adună zice zicala, iar numărul îndeajuns de nebunilor pe scară națională cred că e în scădere. Ura!

Statisticile oficiale arată că 70% din cei care se joacă pe calculator au peste 18 ani (ne și gândeam să-i spunem Game Over 18) și deja e bine știut că procentul de folosire al unui calculator (global vorbind) este simțitor gravid și majoritar în domeniul nostru. Păi, ori a înebunit multă lume, ori mi s-a stricat mie rezoluția. Una peste alta, numai dacă socotim că ni s-a furat revista din tipografie și se vindea înainte ca noi s-o vedem (așteptam inocenți CD-ul care a venit cu o lună mai târziu) de a trebui să ne-o cumpărăm singuri, ca să vedem cum a ieșit te miri ce culoare, bănuiesc așa, în placiditatea mea, că sunt destul de mulți loviți și la noi.

Cât despre loviții de dincolo, FF7 spune tot. Poate cea mai semnificativă apariție pe acest an, jocul care a schimbat concepții și a înnebunit atâta lume, ne-a prins și pe noi. Tributul nostru este măruntt dar sperăm că al vostru o să fie măcar de 80 de ore de joc.

Între timp a trecut E3-ul, ca o boare cu inserții de accelerat. Pereți de monitoare au iradiat sutele de ziariști încât la sfârșitul primei zile, ultimul țesut care mai pâlpâia a viață a trecut în neființă. Noi am prins ceva "explusivități" babane (B&W) am schimbat look-ul (sper să vă placă opera lui Johnny&Bugs), am apucat să măturăm (joia trecută - inițiativă Fane) și am aplecat mai mult urechea la vocile tremurânde.

Avem un JMC la cererea feedback-ului și sper că și restul propunerilor voastre s-au materializat. Poster-ului i-am făcut up-grade, StarCrafter-ilor le-am făcut o surpriză și sunt pe punctul de a vă promite mai mult, dar trebuie să mă abțin, să nu mă bronzez în gură. Dacă și acum își mai bagă cineva poster-ul în buletin (mai ales dacă are dintr-ăsta nou...) îmi atârn murături în pomul de crăciun și fac paștele cu Mehmed. (De trei ori ura, că mi-am amintit de MDP și de extratereștrii lui.)

Ar mai fi de menționat că UbiSoft a făcut pasul. Și-a deschis prima reprezentanță oficială la noi. Să ne bucurăm și să turnăm peste ea cu apă: poate s-o multiplica. În rest, știți cum e vara... plină de lipsuri. Un Unreal sau un Heart Of Darkness se hotărăsc să se termine și să-și facă apariția după ani grei de muncă, eventual un Dominion, dar cam atât. Să mai turnăm apă.

CD-ul v-a plăcut. E bine. Filmul cu Bill a fost propus pentru reeditare, dar un altul a trebuit să-i ia locul. Să aibă și el (Bill) o zi proastă (badday - filmul). Urare. O interfață este în lucru, cu toate că meseriașii n-au nevoie de așa ceva. Server-ul nostru de Quake se bucură tot mai mult de răi. Asta-i iarăși bine. Roger tot pregătește el ceva nou, dar cred că are ceva probleme la BUS că se mișcă al dracului de încet.

Despre noi ce să spun. Probabil suntem acum la ECTS, ciocnim ca niște descreierați cu toți designerii pământului și ne chinuim noaptea să încropim de un articol pe care să-l trimitem dimineața acasă. Jumătate din noua revistă e gata și așteaptă ultimele știri de la noi. Restanțele plâng dorindu-ne și cu tristețe se gândesc că n-o să venim la întâlnire nici în toamna asta.

În ceea ce mă privește (în monitor) editorialul se scrie ca un fel de Noapte Bună și pentru că de vreo câțiva ani tot am spasme în exprimare sper să fiu mai lesne înțeles, când la ora asta spun mai ușor: GameOver!

End of transmision.
Logging out...

- Andrei Fântână și somnul

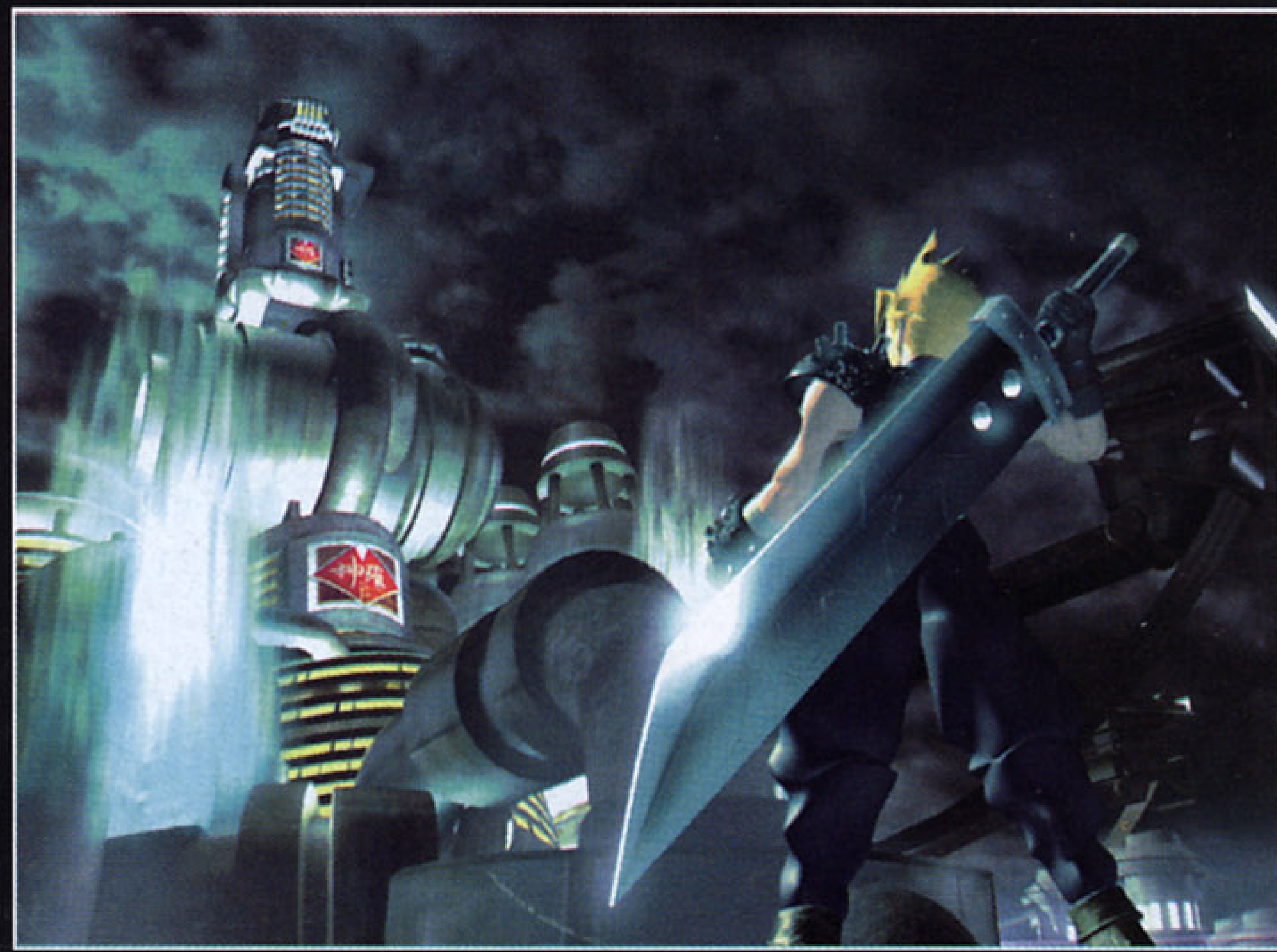
.... SUMAR



Făcut de cei care au adus pe lume MDK-ul, promite multe și deloc mărunte.



Omicron, un nume de care nu auzise multă lume, zice că ne arată el nouă.



Cel mai popular RPG de pe console este portat pe PC şi reuşeşte să ajungă rapid de tot la calificativul de "nouă experienţă".



Nu mai mulţi, dar cu siguranţă mult mai şmecheri şi mai 3D.



Heart Of Darkness, mult aşteptat, a ajuns în chenar negru. Hai c-am glumit, jocul e tare.



Final Fantasy VII
games\finlfvii
Instalare: ff7.exe
Dezinstalare: manual

Sin
games\sin-demo
Instalare: sin_demo.exe
Dezinstalare: uninstall

Need for Speed III
games\need4sp3
Instalare: setup.exe
Dezinstalare: uninstall



Incubation: TWM
games\incwmdem
Instalare: incwdem.exe
Dezinstalare: uninstall

Motoracer 2
games\motorac2
Instalare: setup.exe
Dezinstalare: Control Panel

Grim Fandango
games\grimfand
Instalare: grim-f.exe
Dezinstalare: uninstall



Queen the Eye
games\queeneye
Instalare: queen.exe
Dezinstalare: manual

Commandos: BEL
games\commando
Instalare: commando.exe
Dezinstalare: uninstall

Recoil
games\recoildm
Instalare: setup.exe
Dezinstalare: uninstall

Lode Runner 2
games\loderun2
Instalare: lr2demo.exe
Dezinstalare: C. Panel



Wargames
games\wargames
Instalare: setup.exe
Dezinstalare: uninstall

European Air War
games\euroairw
Instalare: setup.exe
Dezinstalare: uninstall


Starsiege
games\starsieg
Instalare: ss2-atr.exe
Dezinstalare: uninstall



Montezuma's Return
games\montezum
Instalare: mrdem126.exe
Dezinstalare: uninstall

Forsaken
games\forsaken
Instalare: forsk98.exe
Dezinstalare: uninstall

PE CD


BY APP. TO THE ROYAL DANISH COURT
TUBORG
BEER
TU ȘI
TUBORG

STAND PE VINE

Giants

de la Planet Moon Studios

Cred că e nevoie să atragem atenția asupra acelor jocuri care au în spate echipe ce ne-au uimit cu ultima lor producție. Deasemeni e de datoria noastră să-i urmărim pe cei ce se formează acum sub experiența unui succes. Echipele mici pot naște monștrii.

- Afantana

"Te mai uiți la poze, te mai gândești la MDK, mai prăjești un Magic Carpet și-l termini și pe ăsta."

Planet Moon Studios nu spune nimic deocamdată. Pe de altă parte, MDK ar trebui să sune la fiecare dintre noi un clopot. Ei, în timp ce Shiny ne pregătește Mesiah, un joculeț cu îngeri, PlanetMoon Studios, (o parte din echipa MDK) ne promit Giants: monștrii!

Pregătit pentru această toamnă Giants este un "multiplayer combat game" cu elemente de acțiune și strategie. Vei avea de ales între trei rase de monstrălăi, care au obiceiuri și tradiții diferite. Fiecare are câte o preferință în ceea ce privește ospitalitatea. Unii își mănâncă victimile, alții le ard, alții le îneacă, le răpesc, le îngroapă, mă rog, fiecare după inspirație, constipație, conflagrație sau grație pur și simplu. Toate astea pentru a lua controlul asupra unui loc de vis (m-am simțit ca-n paradis) din gaura unei frumoase nebuloase.

Jocul e plin de surprize zice Alan Plavish, șeful diviziei, Personajele și peisajele sunt cu adevărat originale și bune pentru ambele genuri abordate: acțiune și strategie. Faptul că poți să alegi un personaj din trei (foarte diferite ca tehnici de luptă) contribuie din greu la jucabilitate, mai ales că-ți dă feeling-ul ăla de exploatare - să-l pui pe unul împotriva celuilalt. În plus, ideea asta de a avea patru rase de locuitori ai paradisului complet diferite, ale căror resurse le poți utiliza cum vrei (chiar mâncându-i pe micuți pentru nutriție) dă un dinamism nemaiîntâlnit la nici un joc de acțiune. Cel puțin de mine. Noi încă n-avem nici un motiv să nu-l credem. Nu?

Buun, să vedem ce mai era de spus. Lupta se duce pentru cele 40 de insule mult prea frumoase pentru noi. Cum spuneau ei, chestia asta arată așa, pentru un turist, ca o cascadă plină de culorile vieții când în spatele ei doarme iadul. Cele trei personaje (sau tipuri de personaje) sunt: The Sea Reapers, The Meccaryn și gigantul Kabuto.

Fiecare vrea să fie șef peste cele 40 de insule și în confruntarea lor își vor da la iveală capacitațiile și îndeletnicirile. Micuțul Kabuto poate zdrobi adversarul așa, cu mâna goală. Asta e o îndeletnicire foarte virtuoasă și dragă, mai ales dacă are mâinile curate. Sergiu Nicolaescu să dea faliment dacă se află pe acolo.



Iar în vremurile acelea puricele se potcovea cu 99 de ocale de oțel și sărea până la toarta cerului, iar puii de Crevedia erau mari ca niște struți, aveau carapace ca broasca turtle și răgeau ca leii în pustie.



Vorba ceea din deathmatch:
"Make this easier for both of us. Stand still!"

De altă parte Meccaryn-ii (nu poți știi ce au sub frunza de baobab sau de la care Mecca vin) călătoresc în spațiu aerian și nu stau deloc rău la capitolul hardware. Armament pe capul lor ca păduchii pe capul lui Sam (era o povestire - cine o știe sper să-și dea seama că nu-i vorba despre acea povestire). He he he, ce mă mai distrez!

Am ajuns la Sea Reapers. Desigur ei străbat mările și posedă puteri devastatoare cu efect asupra calamităților locului. Lupta începe pe frumoasele meleaguri ale lui Nică a lui Kabuto a Petrii, un povestitor de-al lor se va fi dus pe apa sâmbetei. De ce? Păi pentru că, fiind atât de mic, modifici peisajul cum vrei. Asta-i cel mai mare pericol nu? Dai cu munții-n stânga și-n dreapta. Dar nu oricum ci cu simț strategic. Pentru că nu merge așa cu una cu două. Nu știu alții ce simt, dar mie-mi miroase deja un pic a Magic Carpet. Aoleu, sper că nu s-a ars. Vin iute înapoi!

"Chiar ne-am lăsat imaginația să zburde prin porumb, când ne-am apucat de povestea și de design-ul jocului ăsta", zice între timp Nick Bruty, președintele Planet Moon Studios. "Am sentimentul că am inclus toate elementele de gameplay necesare unei strategii destul de complicate, în care trebuie să ții cont de doi adversari și de provocările fiecărui teren, aducându-te totodată în focul bătăliei, cu tot dinamismul ei cu tot!"

Ei, cu așa explicație, declarație, aberație și inflamație, eu mă declar pus în stand-by. Toamna e pe începute, n-o mai fi mult. Te mai uiți la poze, te mai gândești la MDK, mai prăjești un Magic Carpet, te mai scarpini un pic și-l termini și pe ăsta. Hai că s-a făcut târziu. Mon ami Pierrot, donne moi ta plapumă și hai de dormim... au claire de la lună!

- Andrei

Black & White

de la Lionhead

"Singurul mod de a mă pune cu imensitatea unui asemenea proiect este să-l iau pe bucăţi."

Prieteni cu Peter Molineoux, am obţinut în exclusivitate alături de alte 9 publicaţii ca PC-GAMER(US), PC -ZONE(UK), imagini din B&W. La E3 a fost arătat cu uşile închise, iar publicităţii s-au dat doar 2 poze. Noi avem toate detaliile direct de la sursă. Fiţi pe fază. B&W a fost nominalizat ca cel mai original joc. Ce are Peter de gând. Mă duc să-l întreb. Săptămâna asta mă văd cu el... la ECTS!

De-abia în Mai, a.c. în Atlanta la E3 m-am prins şi eu ce-i cu jocul ăsta Black&White, la care lucrăm de mai bine de 9 luni. Tot acest timp disperam cu mâinile ridicate-n ceruri. "Unde e moşule jocul?" Vroiam să ştiu. Nimeni nu vrea sămi arate nimic? "Ce dracu' face toată lumea zi de zi aici? Unde spanac e jocul?" De fiecare dată răspundeau ca şi cum ar trebui să liniştească un copil tembel. "Totul e OK!" ziceau. Peter, Tim, Mark şi Jonty testau deja o versiune primitivă a jocului în reţea, dar nu prea aveai ce vedea. Câteva cutiuţă roşii mişcându-se pe un peisaj wireframe. În ceea ce mă privea, nu eram convis că-i jocul la care lucrăm. Că-i joc în vreun fel.
Însă nopţile de "codare" de dinaintea E3-ului au produs într-un final ceva demn de apreciat. Era desigur o versiune de test, pur demonstrativă. Însă multe dintre chestile ştiute erau deja "acolo". Peisajele, triburile, vrăjile, creaturile titanice, toate prinseseră viaţă. Micuţii săteni împrăştiaţi pe un colţ de ţară tăiau copaci, pescuiau, arau câmpurile lor fertile. Dai puţin din mouse şi se "casteaza" un FireBall peste peisaj, un Ogr cât Godzila se prăvale peste ei şi-i papă ca pe alune.
Dar cum au apărut toate chestiile astea? Ne-am întors din Atlanta şi l-am tras de limbă pe Jonty Barnes (Senior Programer) să mă lumineze la scăfârlie.
Logic, la început Lionhead nu avea nimic. Nu tu fişiere, programe, grafică...deci prima trabă a fost planificarea organizatorică a întregului proiect. Treburi ca structura programului, fişierelor, convenţii de nume, modul de stocare a hărţii... lucruri care trebuie definite şi stabilite dinainte. Odată treaba stabilita, echipa de programatori (4 oameni pe atunci) putea să se apuce de "biblioteci" şi "scule". "Bibliotecile" sunt mici fişiere utilitare ce conţin rutine specializate, cum ar fi o rutină care să aibă controlul ecranului. "Sculele" sunt programe utilitare care transpun grafica într-un format pe care engine-ul jocului să-l poată citi. Un exemplu ar fi editorul de sprite-uri care aranjează frame-urile de animaţie. Prima trabă a lui Jonty a fost să se apuce de editorul ăsta de sprite-uri. Mai târziu avea să fie dat la finisat lui Paul Nettleton (junior programmer). Tim Rance a început cu rutinele de reţea. L-eau testat apoi cu joc gen RÂMA pe care Tim l-a scris special pentru chestia asta.


Aşa se prezintă jocul, în toată nemernicia măreţiei sale.

Ca joc multiplayer B&W trebuie să meargă pe LA-uri şi pe Internet. Cu toate că jocul se mişcă fluid, el este practi spart în ture. Ideal este să ai un număr de ture pe secundă egal cu cel al frame-urilor. Echipa speră la 40 de fps. Internetul nu suportă 40 de ture pe secundă. Asta înseamnă că Tim trebuie să decaleze cumva numărul de ture, să-l detaşeze de frame-uri şi să-l echilibreze la loc la celălălt capăt.

Mark a lucrat la AI-ul creaturilor. Deocamdată trebuia doar să-şi dea cu presupusul la ce ar trebui să apară mai târziu în joc. Un lucru ca - unde se duce o creatură când îi e foame - e destul de limpede, dar cum şi unde ar urma stocate informaţiile care privesc experienţele trăite şi ce a învăţat o anumită creatură urmează să fe stabilite mai târziu. Mark a stocat toate datele de AI într-un fişier de excel şi a scris un prográmel care să-l citească şi să introducă datele in joc. Avantazul este că testerii pot modifica uşor orice caracteristică a vreunui caracter - putere, viteză, etc.


Poza se chema "theogreappears.jpg". Pe ogru îl văd, dar unde-o fi jpg?

Între timp Jonty a lucrat la rutinele de mişcare. Cum să se mişte un personaj în peisaj (nu sub sau prin ci pe el), cum să încetinească la urcatul unui deal şi s-o ia mai repede la vale, etc. În plus a mai făcut un program de navigaţie în care un personaj să ajungă de la A la B în cel mai firesc şi natural mod. Cu programul ăsta s-a făcut cu o copie de Final Fantesy VII. (A pus pariu cu Peter că nu-l poate crush-a şi a câştigat). Pe de altă parte Peter a putut (având acest prográmel gata) să se apuce să dea viaţă micuţilor. N-a trecut mult până ca sătenii să se ducă la pescuit, să taie copaci, baa chiar să se însoare şi să facă ţânci. Desigur cantitatea de AI necesară pentru toate treburile astea e înspăimântătoare. Fiecare ţăran trebuie să aibe meseria lui, să i se facă foame, sete să-i vină chefu' de...femei, şi aste sunt numai câteva.

O altă treabă delicată de care a trebuit să se ocupe tot Jonty a fost comportamentul turmelor. În B&W sunt oi, porci, catâri, care hălăduiesc în turmă, ca să nu vorbim de stolurile de păsări care trec pe cer. Pentru a nu se mişca milităreşte sau aleator, trebuie nişte studii, nişte funcţii. Jonty a găsit pe Web un studiu de Craig Raynolds bazat pe teoriile lui Boid, prezentat la conferinţa SIGGRAPH, teorie folosită şi de companiile de efecte speciale. Liliecii din Batman Returns s-au folosit de această teorie.

Cu cât aceste rutine se înmulţesc, cu atât cer mai multă grafică dinspre partea artistică. La E3 eram să zic pe la jumătate. Aveam deja 143000 de linii de cod şi 16000 de desene. Poţi înţelege de ce îi ia unei echipe de 15 programatori şi artişti 2 ani să facă un joc. L-am auzit pe Jonty spunând:

"Singurul mod de a mă pune cu enormitatea unui asemenea proiect este să-l iau pe bucăţi. Dacă ar fi să ma uit la toată imensitatea lui aş fi mult prea speriat să mă apuc de el"

- Steve Jackson

Fallout 2

de la Interplay

Nu stiu ce se întâmplă! Parcă vorbesc cu pereţii. Max summonează niste Ifriţi, Fane Hexplorează de zor într-un colţ (a se pastra la loc rece, ferit de lumină), Paul îndemânează un Dominion, şi eu...

"Femei mai multe şi mai mândre"

...trăiesc cu senzaţia că Fallout a trecut pe lângă noi fară să reuşim să acţionăm puternic în vreun sens. În realitate Fallout a fost programat pentru Cover Story, dar a întârziat şi a fost "cancelat". Când a apărut a fost destul de târziu pentru numărul respectiv, iar pentru următorul numar era deja prea bătrân.

Cu toate acestea, consider Fallout unul dintre cele mai bune jocuri văzute până la momentul respectiv. Demo-ul a fascinat, iar jocul propriu-zis a atras admiraţia. Mi-au plăcut universul, scenariul (poate puţin idiot dar bazat pe unul din miturile romantice ale apocalipsei, în viziune SF), modul de desfăşurare a acţiunii şi libertatea şi multitudinea de moduri de a aborda jocul...

Fallout 2: cu susul în jos

Bănuiesc că vă reamintiţi scenariul din Fallout, în care trebuia să găseşti un cip pentru instalaţia de purificare a apei din Vault 13. Ei bine imaginaţi-vă că aţi găsit acest cip şi că aţi terminat cu bine povestea din Fallout. Buuun! După 50-80 de ani de la acest eveniment începe povestea din Fallout 2. Problema e că acum oamenii nu prea mai stau prin Vault-urile alea puturoase, înghesuite şi învechite. Tu eşti un fel de "chosen one" (şi eventual reales) care trebuie să pretinzi domnia tribului în care te-ai născut. Şi pentru că există câţiva nemernici care pun la îndoială capacitatea ta, pentru a-ţi dovedi spiţa... regală trebuie să găseşti vestita Vault 13 (de la care a pornit toată problema) chestie deloc uşoară dat fiind că în 50 de ani multe se uită şi mai multe se inventează. Simplu nu?! La lucru! No, no, wait! Că nu e chiar aşa de uşor.

Ţiu-Pac!

Fallout 2 foloseşte acelaşi engine de bază. Realizatorii au lucrat la univers şi la personaje. Astfel



"Helăăău!" e cineva acasă? Ieşiţi în cerdac!

Fallout 2 abundă în mutanţi, raideri, droizi, şopârle gigantice, plante care abia aşteaptă să te degusteze, tot felul de alieni curioşi şi "femei mai multe, şi mai mândre". Unul dintre lucrurile cele mai tari este că vei putea conduce o maşină (upgradabilă pe măsură ce avansezi în joc, micşorând astfel timpul pirdut cu deplasarea prin World Map. La capitolul arme Fallout 2 nu stă rău deloc. Vor apărea o serie de arme noi, diverse, arme care se pot combina între ele, anumite locuri de pe hartă nu vor fi vizibile decât în momentul în care ai informaţii despre locaţia acestora (nu cum era Fallou-ul în care dacă ştiai dinainte unde se află un oraş nu aveai decât să te duci direct la acela), AI-ul personajelor controlate de procesor a fost îmbunătăţit sensibil şi vei putea să-ţi "aproprii" mai multe personaje pe parcusrsul aventurii. Personaje care să-ţi însoţească prpriul erou în luptă...

În rest, aşteptăm jocul pentru octombrie. Am zis.

- Johnny



Descent 3

de la Outrage Entertainment

"Descent și Descent 2 au oferit niște senzații noi jucătorilor, Descent 3 nu se mulțumește numai să continue tradiția" - *Alan Pavlish, division director, Interplay*

Unul din jocurile cele mai apreciate la vremea în care DOOM-ul încă făcea furori, a fost producția celor de la Parallax Software, Descent. Mai întunecos, mai cu roboți, metal și ulei, Descent-ul a rezistat bine, iar ...

...anul acesta, la E3 - ăl mai mare târg de jocuri pe computer din lume - Interplay-ul a anunțat oficial faptul că Descent 3 se află în producție. Cei care se îngrijesc de data asta de continuarea "mineriadei" sunt Outrage Enterteinment, fapt deloc în măsură a ne speria, având în vedere că sunt o divizie a Parallax Software, adică practic "e tot ăia". Ceea ce a adus Descent-ul ca noutate a conceptului a fost libertatea totală de mișcare într-un mediu 3D. Adică ceva mai 3D decât în Quake sau altele asemenea, mișcarea făcându-se în toate cele trei planuri de care am învățat la geometrie. Odată cu odrasla numită Descent 2, a fost adăugat unul din cele mai rele AI-uri pentru inamici întâlnite într-un joc de acțiune, apărând și câteva idei numai bune în context. Ce vreau să spun e că Descent 2 a reușit să fie pentru Descent o continuare viabilă, plină de gust și nu numai o serie de gablonzuri atârnate pe același schelet prăfuit al măritului predecesor. Ceea ce, printr-un raționamet simplu, ne îndreptățește să credem că Parallax - sau, mă rog, Outrage - Software știe ce face, iar Descent 3 se va ridica la înălțimea așteptărilor. Având aceeași liberate de mișcare și folosind un engine în totalitate nou, jocul va fi primul ce va permite trecerea în timp real de la spații interioare la un peisaj exterior. Perspectiva mi se pare mai mult decât apetisantă. Poți la o adică să ieși afară din mină și să începi cafteala cu forțele inamice de la sol, ba chiar cu cele din aer, toată trecerea asta făcându-se în timp real, ceea ce înseamnă că lipsesc timpi de încărcare sau altceva asemănător. Ca și cum în Quake ai sări "gardul" nivelului evadând în natură și luptând... știu eu, pe niște dealuri, prin niște păduri, mă rog, într-un altfel de peisaj. Ideea e excelentă și tinde să crească realismul, făcând în același timp mai complet universul în care se duce lupta și, implicit, mai complex, mai adânc și mai aproape de ceea ce ar trebui să fie.

Și pentru că tot au introdus exteriorul în joc, producătorii s-au gândit să-l împodobească cu toată gama de accesorii meteo disponibile. Așa că o să bată vântul, o să curgă ploaia, o să urle furtuna și o să-ți



Atmosfera e aceea dintr-o pictură. Asta pentru că nu se-aud zgomotele.

înghețe nasul dacă nu ești atent și te dai prea aproape de monitor.

În rest, Outrage promite pentru inamici cel mai puternic AI de până la ora actuală. O să ai la dispoziție trei nave noi și zece arme fioroase, având de spart capul adversarilor de-a lungul unui cârd de 15 niveluri. Numărul pare destul de mic la prima vedere, dar dacă ținem cont de gradul de haos întâlnit într-o hartă "fully 3D" și plecăm urechea și la argumentul că nivelurile astea o să tindă ușor spre calificativul "imens", lucrurile se îndreaptă rapid. Se mai zice că o să existe niște puzzle-uri mai sofisticate și obiecte mai multe și tot așa, bla-bla, bla-bla...

Încă un aspect la care s-a lucrat este scenariul - capitol la care Descent a avut de suferit puternic, neridicându-se dincolo de complexitatea unei povești de tip Rambo. Povestea continuă peripețiile lui prâslea cel viteaz din momentul în care s-a terminat Descent 2, scenariul construindu-se cu fiecare nivel.

În ceea ce privește hardware-ul nu se știe mare lucru în afara faptului că va avea suport pentru 3Dfx, Open GL și Direct 3D, totul rulând sub Windows 9x.

Și dacă ne gândim că are - cum altfel - și posibilități de multiplayer (asta este ceea ce se cheamă o informație inutilă, redundantă și mai cum vreți voi) se cheamă că nu mai trebuie decât să așteptăm sfârșitul lui 98, respectiv începutul lui 99, ca să putem verifica pe viu treaba.

La coada cozii, chiar se simțea nevoia unui 1st person un pic diferit ca idee și univers de ceea ce - cu mici și sperăm geniale, excepții - se





Screenshot-urile nu sunt accelerate și totuși n-arată rău. Dacă mai adăugăm un 3Dfx în ecuație, soluția e diferită sigur de 0.

găsește și, posibil, urmează să se găsească pe piață în anul ce va urma: engine-urile de Quake 2 și Unreal, sub diferite forme, la diferite puteri și cu diverse "îmbunătățiri radicale".

- Bugs

Omicron

de la EIDOS

La începuturile timpului, în această lume paralelă numită Phaenon, demonii Ultimului Cerc au fost în sfârşit învinşi de oameni. Împotriva hoardelor furioase ale monstrului Astaroth, un singur om a dovedit brand şi cap. Numele lui e Kushutainn.

"Făurarii lui l-au făurit o făuritură mare ca un fel de depozit de suflete"

PROLOG

Pentru a-l ajuta (şi pentru a avea o şansă) în lupta finală, magii acelei vremi şi-au închis sufletele într-o sabie celebra: Barkayal. La ultimul atac, Kushutainn şi-a făcut culoar printre rândurile hoardelor de monştrii, acoperind Phaenon-ul în sângele lor. Ajuns în faţa lui Astaroth au început o tablă mică: parte-n parte s-au tot fript timp de 7 zile şi 7 nopţi. În dimineaţa celei de-a 8 zile, oamenii au îndrăznit să se apropie.
Astaroth zăcea pe locul luptei, doborât. Kushutainn însă dispăruse. L-au căutat oamenii peste tot, dar fără nici un rezultat. Apoi în grabă au făurit o cuşcă din Apilande, au închis monstrul în ea şi l-au aruncat în lavă. Nimeni nu l-a mai văzut, nimeni n-a mai auzit nimic apoi despre Kushutainn. Numele lui a fost slăvit şi prea slăvit, devenind un mit şi apoi o legendă. Câteva sute de ani mai târziu mulţi se mai întrebau dacă el chiar a existat.

LOG

După luptă, Kushutainn a căzut istovit în apele râului Drayn şi s-a trezit pe meleagurile Mahahaleelelei unde, revenindu-i cunoştinţa şi-a dat seama că a fost învins. S-a exilat într-un templu având ca singur tovarăş sabia Bakayal, aşteptând secole ca cineva să vină să-i ceară sabia pentru a-l uşura de greaua povară a neîmplinirii sale. Treaba e ca nimeni nu ştie unde e templul ăsta al lui. Tot ce a transpirat e că (după Marea Carte a lui Nout) pentru a ajunge la templu trebui să străbaţi câmpiile bântuite de spiritele eliberate de Kushutainn în acea luptă şi care-l apără de atunci fără încetare.

ÎNSĂ...

Milioane de ani după eveniment, suprafaţa Phaeon-ului este iar bântuită de spiritul lui Astaroth şi totuşi nimeni nu se arată vrednic de sabia Barkayal. Stingerea ultimului soare existent şi la îndemână duce acum la îngheţarea întregii planete. Pentru a rezista eternului întuneric şi răcoroaselor temperaturi (BTW: Sub 1 grad K, hidrogenul devine un pic metal. Temperaturi dintr-astea de sub 1K atingându-se prin o suită de operaţii, cea mai frumoasă fiind "metoda demagnetizării adiabatice") oamenii s-au strâns în 5 oraşe independente aflate la borcan, sub un cupol de cristal. La geografie învăţam că aceste orşe sunt: Omikron, Karma0, Moskoviensq, Sraosa şi Yerubabel (Eng: Ierubeibăl).

Tu, ca jucăreţ, eşti prezent în această perioadă în Omicrok... umm n! şi dau.... umm dai! peste un gigantic computer pe care lumea nu-l chema Sorb de Zeamă, ci TX şi care se ocupa de tot. De tot universul. Memoria lui, practic infinită, trebuie să aibă grijă de omenire. TX a fost instalat într-un frumos palat din centrul oraşului, patronat numai de maşini (motoraşe, tractoraşe, romboşei...). Pe când săpau la amplasamentul TX-ului, muncitorii au dat peste locul lui Astaroth. El le-a mulţumit, i-a posedat şi le-a dat drumul prin curte, unde ca orice cetăţean cinstit, fiecare mai lua câte un suflet în grijă.

Astaojnaia ăsta, nu e chiar aşa de prost. El l-a luat pe TX în grijă (că tot erau vecini) şi a decis că planeta asta e prea mică pentru ambiţiile lui. Noua lui ţinta: The Universe! Pentru a-şi reîntregi puterile de odinioară (expirate acum de atâta frig) domnul are nevoie de... souls (Eng: Suflete; parte de gen muzical ce era odată Jazz şi acum e o poşircă proastă). Lozinca tinde să o ia razna şi se complică: calitate şi cantitate. Ce vrea ele? Doar câteva milioane (cifre cu mai mult de 6 zerouri) de suflete, dar nu ordinare, din lumea lui, planeta lui. Nu, vrea dintr-un univers paralel.



Imaginea asta ma umple de sentimentul nimicniciei. La fel cu probabil îi umple nava - cred - de faţa pe aia din dreapta.

MAMAAA

Făurarii lui, i-au făurit o făuritură mare ca un fel de depozit de suflete. Ca să poată să atragă suflete de la noi, din dimensiunea noastră, Astaroth ne oferă Omikron. Prin intermediul calculatorului, cu acest joc, Astaroth întinde o cursă. Te roagă să-l ajuţi, şi-ţi dă un corp în care să-ţi bagi sufletul. Odată intrat în acel corp treci practic în cealaltă dimenşiune, unde băieţii te aşteaptă cu probabil un fel de pompă cu care să-ţi ia sufletul şi să-l conserve în făureala făurită la Faur S.F.

Flar?... umm Klar?! Doar câteva sufleţele îi mai trebuie ca să se lanseze în afacere. Mai târziu va fi capabil chiar să domine şi universul paralel de unde şi-a luat capitalul.

ÎN FAPT!

Jocul este un Action/Arcade cu un engine ultra promiţător. Te vei afla într-un oraş simulat cu tot ce-i trebuie (trecători, trecătoare, maşini) şi nu va trebui decât să-i dejoci planurile lui Astaroth, ţinând cont că-l are de partea lui pe TX. Un pic asemănător cu *I Have No Mouth And I Must Scream* însă de data asta pe alte meleaguri şi cu multă acţiune. Toate fazele de luptă sunt motion capture ceea ce dă un aer foarte zdrobitor. În plus engine-ul permite chiar sincronizarea buzelor personajelor atunci când vorbesc ca să nu mai spun de expresiile ce le poţi citi pe faţa lor (cu font de 4). Hai că se anunţă tare. GoPo!

- Andrei

Baldur's Gate

de la Bioware

Baldur's Gate! Aşa-i că nu vă spune nimic? Nici pe mine nu m-a interesat până nu am aflat că e un proiectul Bioware, tipii care ne-au adus Bioforge, un action-adventure atât de tare încât a jucat Paul 14 ore non-stop până l-a terminat. Iar când am văzut nişte poze şi mi s-a şoptit suav cu ce RPG o să am de-a face...

> **"Ce ma crizat pe mine la jocul în cauză au fost caracteristicile personajelor şi modul de luptă (...)"**

Aşadar este vorba de un 3rd person view person RPG (v-am zis dom'le că s-au înmulţit astea de când cu Diablo) cu grafică ţapănă, mare cât o zi de post şi inspirat în ceea ce priveşte universul, caracteristicile personajelor şi regulile de luptă din - îmi pare rău dar iar trebuie să aduc vorba despre ele - o serie cunoscută (pe la ei) de cărţi RPG - Advanced Dungeons & Dragons. Grafica va fi pe 24 de biţi pe plăcile video cu 4 mega RAM sau pe 16 biţi pe plăcile cu(doar) 2 mega RAM. Zi, noapte, ploaie, ninsoare, fulgere şi alte fenomene meteo (a se citi efecte de iluminare), peisaje şi personaje renderate 3D, schimbări în aspectul personajelor şi alte chestii din astea îmi epuizează toate criticile pe care le-aş fi avut în domeniu. Poate că dacă n-ar fi avut desenatorii pe care au reuşit să-i aibă...

Că e mare nimeni nu contestă, la cele cinci CD-uri pe care o să le aibă, pline cu dialoguri, locaţii şi alte asemenea (adicătela peste 100 de ore de joc). Probabil numărul nu impresionează la prima citire, însă dacă e vorba de ore efective de joc, s-ar putea să rămâneţi un pic uimiţi după o zi de "muncă" totalizând 5 ore de joc.

Povestea, cu un frumos iz medieval, se poate rezuma la faptul că, de la un timp, fierul provenit din cea mai importantă sursă din împrejurimi, oraşul Baldur's Gate(aha, deci e un oraş), se degradează-adică, pentru cei mici, se face praf- cu rapiditate.

Tu eşti un orfan, crescut în fortăreaţa-bibliotecă de la Candlekeep şi care studiază în vederea cunoasterii de sine. Până când, într-o zi, mentorul tău aude cele ce se petrec şi hotărăşte că a sosit momentul să pleci în lume şi să aflii ce dracu se întâmplă.



În ciuda maroului, cafeniului şi căcaniului din imagine, situaţi bate în albastru. Acolo la el, bineînţeles.

Te pot însoţi în frumoasa aventură până la 5 personaje care să te ajute în luptă sau să-ţi facă glume de şantier. Iar tu te vei peregrina prin aceste tărâmuri pline de oraşe, castele, temple, hanuri, magazine, en-gros-uri, hoţi şi monştri, că doar d-aia e RPG, fiindcă trebuie să câştigi şi tu experienţa cumva.

Ce m-a crizat pe mine la jocul în cauză au fost caracteristicile personajelor şi modul de luptă, inspirate din... după cum v-am mai spus. Reputaţia, de exemplu, influenţează modul în care vei fi primit de către gărzile următorului castel la care o să ajungi. şi asta nu-i nimic. Ai la alegere 26 de clase(incluzând dual şi multi-clasaţii ca să spun aşa) din care să alegi pentru personajul tău şi 5 rase. Există 8 clase de magi şi 100 de vrăji, 2/3 accesibile magicienilor şi 1/3 pentru preoţi(există şi d-aştia!). Mai sunt pentru fighter-i 5 nivele de mânuire a unei arme, de la papă lapte la Grand-Master. Ca să nu mai vorbim de comportamentele speciale ale tuturor. Comportamentul în luptă al colegilor poate fi setat, chestie complet în premieră, cu ajutorul unor scripturi, fie la modul general(magician precaut, luptător agresiv etc.) fie mai îmn amănunt(dacă-l vezi pe adversar că vrea să casteze ceva urât, dă-i cu ciocanu-n cap).



Surse de iluminare, arhitectură şi atmosferă tipice pentru RPG. Uite, mesuţi, băncuţi, scăriţi...

Lupta se desfăşoară în timp real, cu posibilitatea de a pauza jocul şi de a da nişte ordine serioase dacă situaţia o cere. Fiecare personaj o să aibă o "rundă personală de iniţiativă" care io să dureze între 3 şi 6 secunde şi la capătul căreia o să performeze o acţiune(ilegală ca a lu' Bill Gaţu). Acţiunile, lucru logic şi totuşi deloc folosit până acum, au şi ele o durată. E clar că cineva folosind un pumnal va lovi mai repede decât cineva care foloseşte o secure de 30 de Kile sau ca un magician care castează cine ştie ce minune. Şi la fiecare rundă tuturor personajelor le este calculată starea: moralul, abilităţile speciale(de exemplu a mai rămas hoţul meu în umbră sau trebuie s-o iau la goană?).

O altă chestie mişto este că cele 20 tipuri de bază de monştrii(sunt şi unici şi ai dracu') au AI-uri diferite chiar şi în cadrul aceleaşi rase(poţi să dai de unul curajos şi de unul fricos de exemplu).

În multiplayer se poate juca cooperativ, pe Internet, reţea locală sau modem, fiecare controlând unul sau mai multe personaje. Chestia bună e că poţi să te baţi cu colegul de joc şi să te distrezi oricât de cooperativ eşti. Chestia nasoală e că odată deveni mort, mort ai rămas.

Bună ziua!

- CZ

Final Fan



CINE?

John Romero, în articolul în care își anunța plecarea de la id software, a spus că e un mare admirator al seriei unei serii de RPG-uri de consolă de care nu auzisem în viața mea, purtând numele obscur Final Fantasy.

Apoi se trezește la viață și Tom Hall, al doilea mare om de la Ion Storm, care, aflat sub influența vădită a entuziasmului fanatic, a declarat că în Final Fantasy a întâlnit cea mai bine realizată interacțiune între personaje, de care nu poți să nu te atașezi și că o să se inspire și el puțin pentru RPG-ul său personal, Anachronox.

Mai târziu, am aflat de tipul care și-a cumpărat Playstation doar ca să joace Final Fantasy. Așa că atunci când când am auzit că Final Fantasy VII o să fie portat pe PC m-am ...ntat la site-ul Square Soft cu gândul că tre- ...să fie un joc bun și e păcat să nu știu mai ...e despre el.

Acum, jocul a apărut și mi-am dat seama că m-am înșelat: nu e un joc bun. E fantastic!

DE CE?

Pentru că e diferit de tot ce au văzut gamerii pe PC până acum. Diferit nu înseamnă neapărat bun, dar RPG-ul japonezilor de la Square Soft se prezintă cu cel mai captivant univers cu care am avut de-a face și cu o poveste pe măsură.

ADICĂ?

Totul în joc se învârte în jurul unei megacorporații care a reușit să capteze energia planetei însăși și să o folosească în scopuri industriale. Tu joci rolul lui Cloud, ex-soldat al companiei mai sus amintite, care s-a alăturat unui grup rebel ce încearcă să oprească distrugerea planetei secătuite de enrgie. Pare cam subțire ce vă explic eu aici, iar dacă mai adaug și că e liniar, unii dintre voi ar putea să strâmbe din nas.

Square Soft își cunosc însă meseria și au hotărât, în loc să te lase să colinzi meleaguri exagerat de întinse și să începi să visezi noaptea hărți și labirinturi, să te conducă printr-o aventură magistral realizată, întinsă pe cel puțin 80 de ore EFECTIVE de joc, cu întorsături spectaculoase și lovituri de teatru.

Unora li s-ar putea părea exagerat să stea un sfert de oră în fața monitorului și să-l urmărească pe Cloud povestind prietenilor lui cum Sephirot i-a incendiat orașul în care s-a născut, sau pe un bătrân obscur bătând câmpii despre energia sufletelor și rolul ei în viața planetei.

Însă vorba nebunului de Todd Porter, la un moment dat o să începi să-ți iubești personajele și o să te impresioneze puternic moartea vreunuia dintre ele. Dacă la asta mai adăugăm și un foarte complex sistem de luptă, în care vrăjile, inamicii și obiectele se află într-un număr impresionant și care el singur, grafic și sonor e o mică operă de artă, niște elemente de originalitate care pe mine unul m-au făcut să mă bucur precum copii mic și niște mini-jocuri haioase integrate în quest, se obține un melanj pe cinste.

Cât despre filmele din joc, care însoțesc desfășurarea evenimentelor, stimați ascultători, înseamnă că nu l-ați văzut pe Paul (care s-a uitat la ele cu Media Player-ul, ticălosul) vorbind jumătate de oră admirativ despre ele, la granița dintre coerență și incoerență, fără să-l intereseze dacă-l ascultă cineva. Iar dacă ținem cont și de faptul că cineva mi-a șters salvările după ce mă chinuisem patru zile, devine destul de clar că mă-ndrept către prima pagină din Evenimentul Zilei.

Grafica: deși se rezumă la niște personaje poligonale, care în cel mai bun caz pot fi considerate haioase și niște decoruri cu o arhitectură futuristă și pe alocuri stranie, grafica - spuneam - are acea viziune de grandios și ciudat care o face să contribuie din plin la atmosferă (mamă, ce-am adus-o din condei!).

ATÂT?

În ceea ce privește lucrurile rele - pentru că are și dintr-astea câteva - îți trebuie un calculator destul de tare și un 3Dfx, ca să se miște bine, iar portarea pe PC a generat unele probleme. Salvezi tot în locuri predefinite - jsutificate pe consolă, dar enervante pe PC - mouse-ul e complet inutil, crash-ează tocmai când ai mai multă nevoie să salvezi, iar muzica midi se-ntâmplă să o ia razna determinând un efect cacofonic subliminal de mai mare dragul. Nimic grav, însă. Acum eu... atât.

- CZ

Producator	Square Soft
Web	www.squaresoft.com
Sistem	Pentium 166MHz/16Mo
3Dfx	recomandat
Alte	placa de sunet

ntasy VII

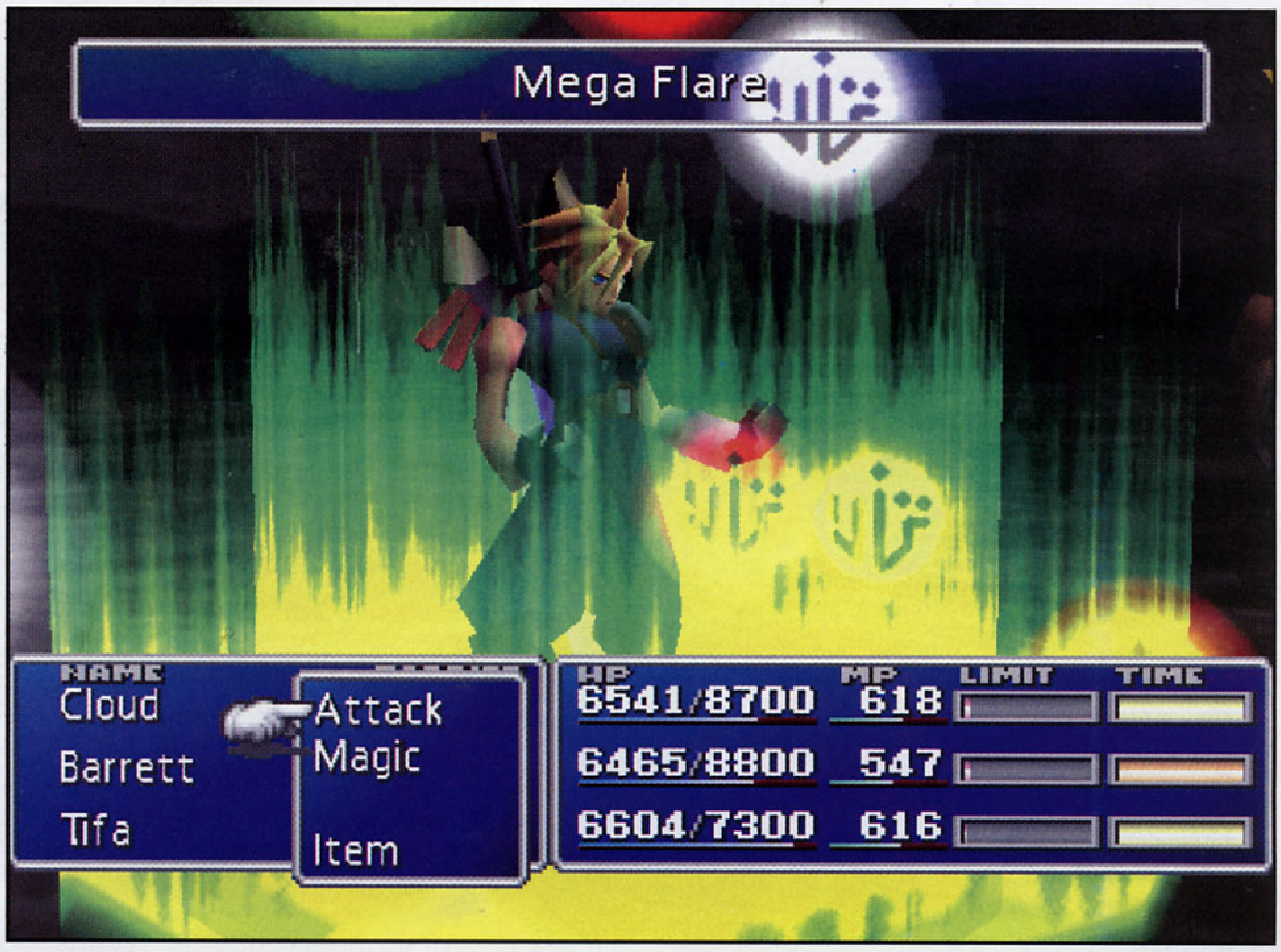
Eram liniştit. Nu prea mai aveam ce să joc şi reluasem Xcom-ul cel apocaliptic pe care nu reuşisem să-l termin de prima oară. Mai trăgeam câte un Magic când nu-i mai suportam pe alienii ăia tupeişti şi cam atât.

Şi uite că Andrei vine tare mândru şi zice: "Ne-a venit Final Fantasy şapte!". Io mă uit aşa pe sub sprâncene la el, deloc impresionat şi i-o servesc: "Să-l stăpâneşti sănătos". Andrei o şterge că mai venise ceva şi trebuia să ajungă la oficiul poştal, iar eu, un pic nervos din cauza unor chesiuni verzi cam nesimţite, mi-am propus să văd şi eu ce-i cu mult prea lăudatul FF VII. Şi cam asta mi-a fost... Dup-aia zi şi noapte Final Fantasy. Ba chiar am trecut pe apă minerală.

În câteva cuvinte Final Fantasy este un RPG care aduce aroma jocurilor de consolă pe PC.

Eu am mai jucat un RPG dintr-ăsta acum vreo şase ani, pe Super Nintendo, în timpurile când habar n-aveam ce-i aia PC. Şi atunci am păţit acelaşi lucru: am jucat zi şi noapte până l-am terminat şi pe n-a durat deloc puţin.

Acţiunea are loc loc într-o lume dominată de o companie superbogată şi superinfluentă, Shinra. Ea, compania, descoperise o tehnologie prin care extrăgea, cu ajutorul unor reactoare, energia Mako, adică taman energia Planetei, pe care o întrebuinţa ca pe un fel de energie atomică.



Mega Flare e cea mai puternică magie din tot jocul. Asta cu excepţia unor lucruri din lupta finală cu Sephirot

Tu eşti în rolul eroului principal, Cloud, fost luptător în solda Shinra, devenit mercenar şi recrutat de Avalanche, un grup de luptători ce încearcă să oprească Shinra din distrugerea Planetei prin secătuire. Şi de aici o uimitoare saga care m-a ţinut lipit de monitor aproximativ o săptămână. N-am să vă povestesc acum povestea că ar fi chiar păcat.



Un vehicul cu care te dai în timpul jocului. Mai există un hovercraft, un chockobo şi încă.

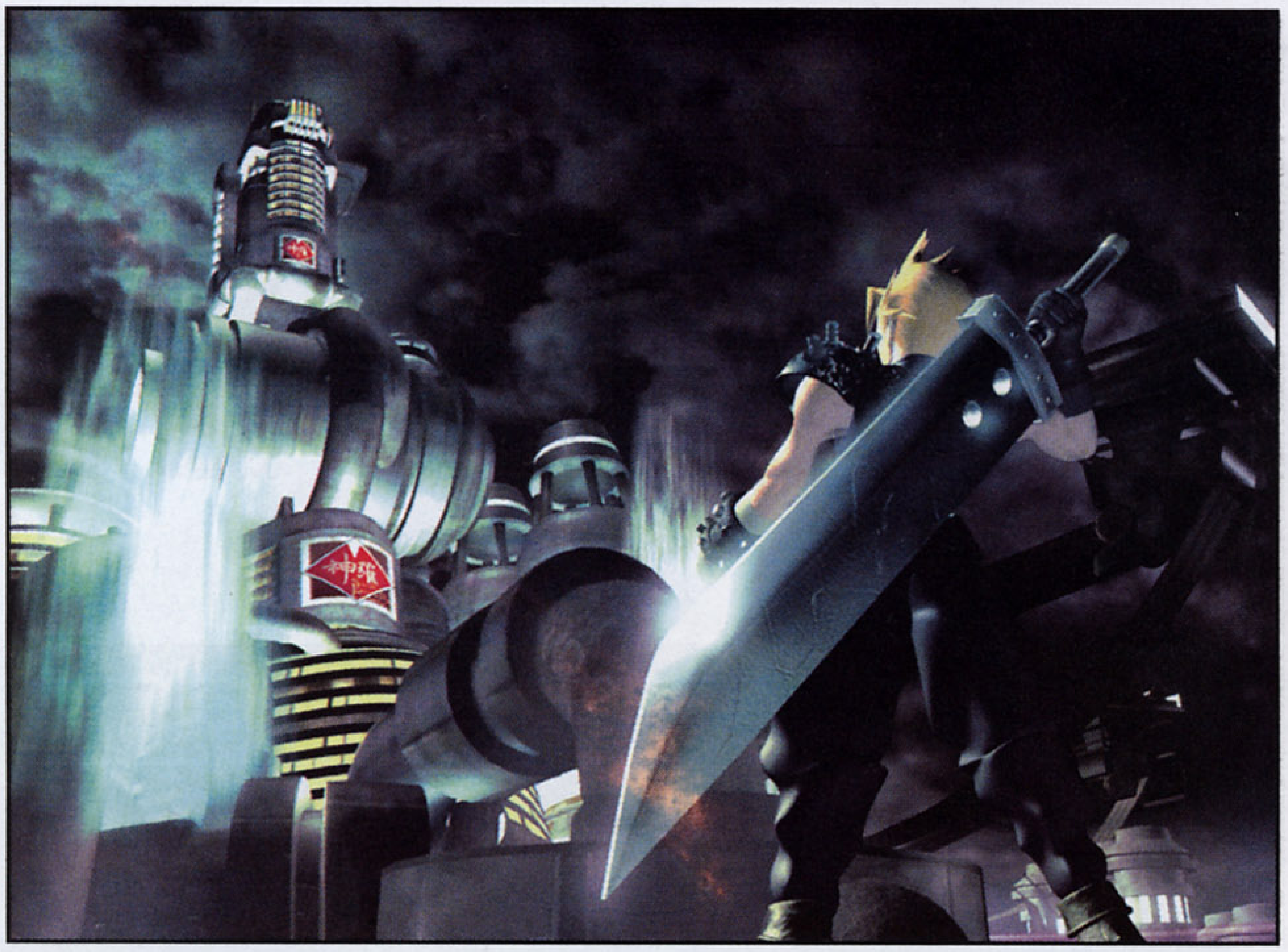
Cert aste că dacă în lumea jocurilor ar exista premii Oscar, Final Fantasy VII ar lua Oscarul la cel puţin trei secţiuni: realizare artistică, realizare tehnică şi cel mai tare scenariu. Dacă nu cumva şi pentru cut-scene-uri. Sau pentru game-play.

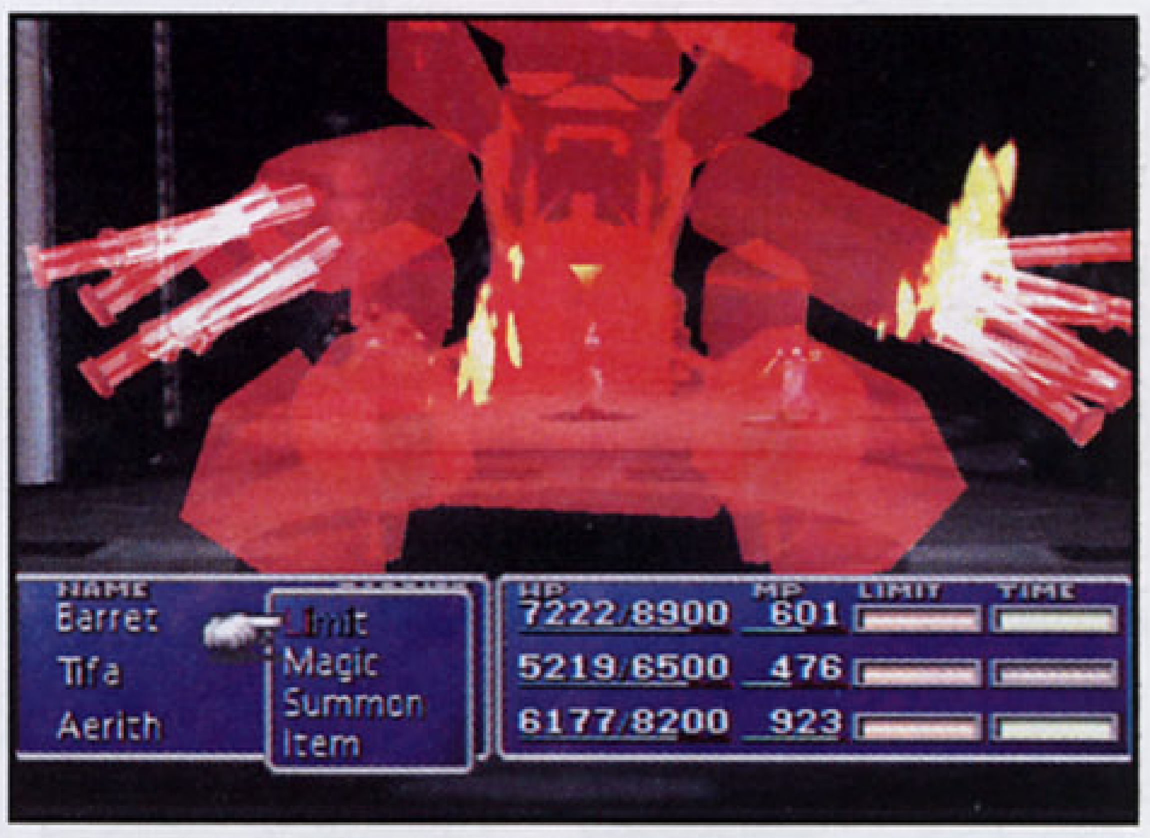
Acţiunea are o adâncime de nebănuit la prima vedere şi neîntâlnită des într-un joc, cu foarte multe răsturnări de situaţii. Este un joc în care mori, tu, eroul principal (e drept că apari





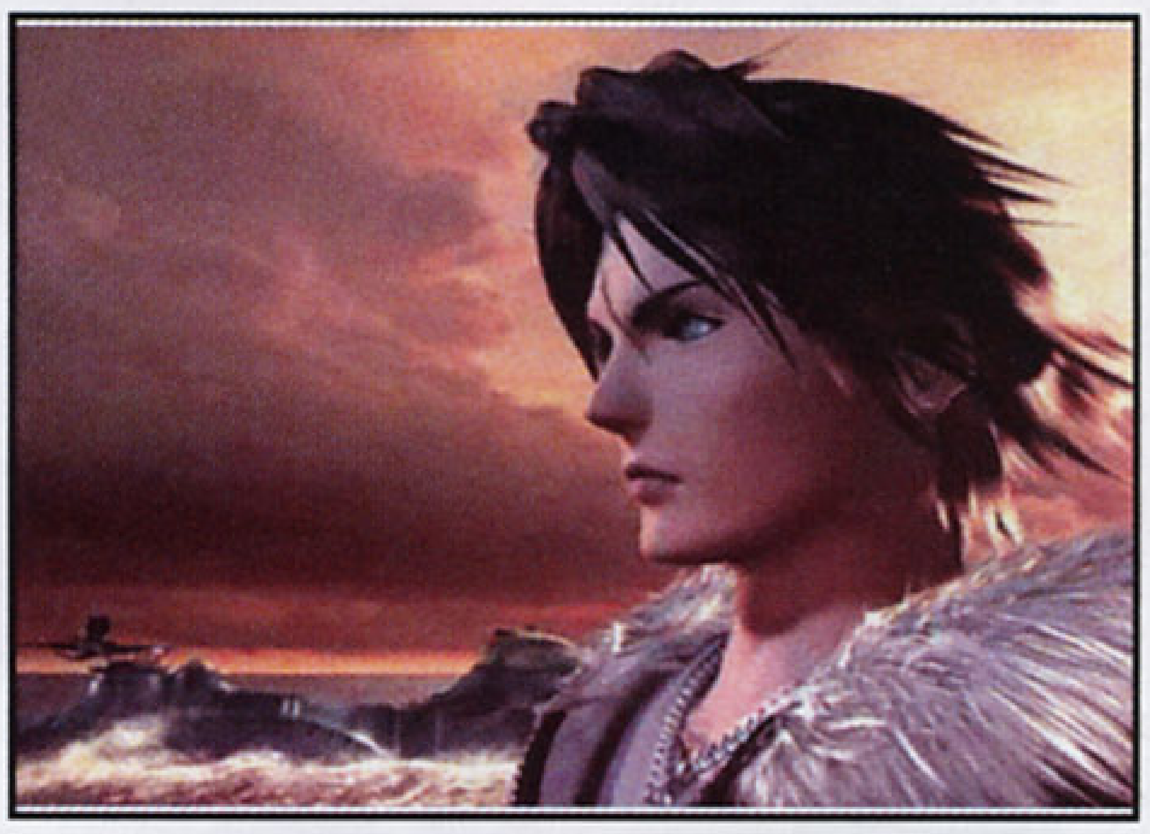
Sus: efectele vizuale din timpul luptei sunt impresionante. În imaginea de faţă, gânganía aia nesuferita foloseşte un Search Scope pe mine, ca să capete nişte informaţii cred.
Jos: pentru a face într-un fel rost de bani (gill) ajungi la un moment dat să pariezi la cursele de Chockobo...













ALTCEVA

Principalul motiv pentru care scriu această coloană este de a tempera oarecum entuziasmul, pe alocuri nesăbuit, al redacției în legătură cu acest joc. Aceasta nu înseamnă nici pe departe că jocul nu ar fi altfel decât excelent și că impactul pozitiv pe care la avut în rândul mebrilor redacției nu ar fi în procent de 99% justificat. În același timp, am simțit nevoia să subliniez aici câteva aspecte mai puțin pozitive pe care Max sau ceilalți, le-ar ignora probabil.



(Și) pentru mine Final Fantasy VII constituie într-adevăr unul din exemplarele care merită adăugat la lista foarte elitistă a jocurilor duse "departe de starea de excelență". Nu voi vorbi însă despre universul "bestial" sau desfășurarea acțiunii, liniară dar "dementă", despre grafica "tare" sau imaginația "nebună" a realizatorilor, ci despre anumite elemente ale jocului, rupte poate din romantismul general care-l caracterizează.

Surprinzător nu mă voi lega de numărul limitat de salvări. Un calcul sumar dezvaluie că 150 de salvări (10 slot-uri X 15 "căsuțe") este suficient și se ridică mult peste nivelul altor jocuri similare cu un număr stupid de mic de salvări posibile. În același timp tipul de salvare exclusiv la "save point" poate cauza dureri de cap, iar cum Max o știe cel mai bine, în finalul jocului lipsa acestor "save point" te supune la un adevărat test de andurantă, în condițiile în care în această ultimă sută de metri a aventurii se acumulează cei mai periculoși oponenți, cei cu șansele cele mai mari să te "asculte cu urechea".

Așa cum se știe Final Fantasy VII este un joc apărut prima oară pe plaiurile "soarelui răsare" pe o platformă apărută tot prin aceea zonă ("Don't underestimate the power of PlayStation") iar varianta de PC a apărut mai târziu și costituie o conversie practic pentru Win'95. Senzația pe care o ai este că Final Fantasy VII este un joc de DOS rulat abuziv sub Win'95. Mai ales pe unele calculatoare, în timpul jocului și mai ales la începutul și sfârșitul secventelor video vei avea ocazia să-ți auzi hardul "mugind de moarte", ca niciodată, încărcând sau descărcând swap-ul. Partea mai rea este că în aceste momente jocul este cel mai susceptibil să se blocheze/închidă, iar dacă ai perceput și cu alte ocazii mici neânțelegeri dintre Win'95 și hardware-ul aflat la dispoziție, atunci poți fi sigur că vei avea numeroase astfel de ocazii în care să faci spume la gură. În aceste condiții, dacă ai cel puțin un CD-ROM normal, e preferabil să rulezi jocul direct de pe CD. Paradoxal.

Într-o primă etapă și eu am fost tentat să cred că absența sunetului în cadrul dialogurilor constituie un minus nesemnificativ. Sugestii de gen "cu voci ar fi ocupat cel puțin 5-6 CD-uri" par total justificate. La o a doua analiză însă, realizată în momentul în care am reânceput jocul, au apărut semnele de întrebare. Producătorii plătesc în general bani grei pentru includerea în jocurile lor a unor voci foarte "sonore", iar în cazul RPG-urilor sau Quest-urilor cu atât mai puțin este posibilă compensarea acestei mari absențe prin alte puncte tari ale jocului, și nu cred că Final Fantasy VII poate face excepție de la o cerință justificată a pieței.

Cam atât căci spațiul e insuficient. Și ca să nu par chiar răutăcios sau rău intenționat adaug sfatul sincer de a încerca fără nici o reținere Final Fantasy VII. Merită. Am zis.

- Johnny

Undeva pe sus: se vede în imagine un damage în valoare de 1547 de puncte. Vă spun doar că la început un damage de 100 este IMENS, iar spre final, dacă un atac normal "inflictează" mai puțin de 1400, ceva e putred rău de tot. Asta ca să vă dați seama cam ce înseamnă evoluția. Pornești cu level 6 și termini cu personaje de level 56. Brrrrrrrr! Sephirot ăla dă la un moment dat un damage de 8000, DOAR CU SABIA. Tare de tot!
Ultimele două poze de jos: pozele astea sunt tot ce se poate găsi la ora actuală (ora redacției) despre Final Fantasy 8. Din câte se pare, producătorii au de gând să schimbe câteva lucruri, începând cu tehnica de reprezentare a personajelor în joc, acestea fiind realizate mult mai detaliat.



Sus: dovada că beieților nu le pasă de nimeni și nimic
Dreapta: asta e Midagar-ul, orașul în care se-ntâmplă o bucată bună din toată tărășenia și în care începe acțiunea jocului. Și hai să vă mai zic ceva. Noi avem în fața redacției o sifonărie pe firma căreia scrie: Avatar - Sifoane. Așteptăm acum să se deschidă un magazin Midgar - Legume și Fructe.



mai încolo, într-un mod dubios și îmbârligat), după ce în prealabil îți este omorâtă iubita, într-un film al cărui final ne-a umplut pe toți de respect. Secvențele randate dintre diferitele părți ale jocului te lasă mască, având o încărcătură artistică deosebită (o spun cu riscul de a mă repeta, dar este adevărul adevărat).

Jocul în sine se împarte în două părți: o parte de plimbare prin peisaj, pălăvrăgeală cu diferite caractere și tot ce ține de quest, și bătălia.

În prima parte grafica nu este chiar atât de strălucitoare, nefiind foarte îngrijit lucrată ci mai degrabă stilizată, dar stilizată cu cap astfel încât efectul este de lăudat. Este ceea ce se cheamă grafică de tip manga, dar nu de prot gust ca în Sandy Bell-ul cel călcător pe nervi sau Macron-ul mult înjurat.



În timpul luptei, realizarea grafică este superbă, 3Dfx-ul având un cuvânt destul de mare de spus. Fără urmă de exagerare, designer-ii sunt oricum, numai normali nu. Sau poate faptul că sunt asiatici să conteze. O varietate de inamici, vrăji, obiecte și efecte, [illegible] mai văzut cu siguranță [illegible] până acum p[illegible] Nu știu câte tip[illegible] de monștrii, câte obiecte sau vrăji există, da[illegible] spre sute. Imagin[illegible]a ălora care [illegible]au inventat și [illegible], este [illegible]r ieșită din comun. Inamicii merg de la statui la gulii, trecând prin case animate, hidre, gini, zmei, butoaie, păsări Phoenix, verze cu colți, pitici, uriași, păianjeni mecanici, păianjeni nemecanici, soldați, gangsteri, președinți, ninja, fete, băieți și tot așa, fiecare cu propriul stil de luptă, prorpiile mișcări, propriile vrăji (pauză de respirație) pe care le poți învăța de la ei, pentru a le adăuga listei tale de vrăji, ce face ca în ceea ce privește varietatea și numărul acestora, Diablo să pară o listă de bucate lângă un DEX. În materie de obiecte, treaba nu e deloc altfel. Poțiuni, elixire, grenade, arme, săbii de toate felurile, sunt toate disponibile.

În ceea ce privește sunetul, ideea e următoarea: jocul vine împreună cu un emulator soft de Yamaha XG, care face amărâtul ăla de midi să sune de nu se poate. Asta se întâmplă cu prețul unei pucăți bune de "processing power", astfel că dacă nu ai un procesor rău, sau un Voodoo care să-l ajute, ești limitat la clasicul midi. Ceea ce uimește este lipsa în totalitate a speech-ului. Jocul are patru CD-uri, unul numai pentru install, ceea ce înseamnă 3 CD-uri numai pentru jocul propriu-zis, fără speech. Dacă avea și "vorbă", probabil că numarul de CD-uri era un pic mai mare și, de ce nu, feeling-ul era altul, nu neapărat mai puternic. Și, cine știe, poate că tipii care l-au făcut nu știu engleză.

La minusuri am putea pune modul de salvare care te umple de nervi din timp în timp(cam la jumătate de oră o dată) și care ar fi putut fi îmbunătățit față de consolă.

Andrei, cum este el așa un pic nebun, spune că, după părerea lui, sistemul ăsta enervant de salvare contribuie la feeling prin faptul că te face să joci cu înfrigurare până ajungi la următorul save point. După părerea mea și nu numai, mai bine lipsă de așa mijloace de a spori feeling-ul. Mai multe minusuri, dacă nu considerăm lipsa speech-ului unul, nu știu să mai aibă.

Așadar, după părerea mea, FF7 ar trebui să ia titlul de jocul anului, cel puțin până acum și orice gamer adevărat are datoria de a face cumva rost de el. Este o experiență nouă în ceea ce privește jocurile pe calculator și este o neglijență gravă să nu-l băgați un pic în seamă. După aia, pe cuvânt, treaba merge singură.

- Max

97

Ce ne place	Ce nu
Scenariul, muzica, sistemul de luptă, din nou scenariul, personajele...	Lu' Johnny nu-i place că nu are speech. Nouă nu ne place Johnny. Basta.

FILME

În momentul în care Johnny și Max luptau pentru CD-urile cu FF7, smulgându-și-le unul altuia pentru a-și lua fiecare porția de drog, șansele mele de a mă atinge de joc au scăzut într-atât încât m-au împins încet-încet la un gest disperat. Într-o noapte, pe când cocoșii din balcoanele vecinilor își dormeau somnul cel mai dulce, laolaltă cu Fane, adormit în fața obsedantului Pro Tv, ce-i indopa subconștientul cu voci induioase și roz, m-am strecurat în vârful picioarelor până la dulapul conținând comoara celor patru CD-uri venite din țara de la Soare Răsare. Folosind o tehnică mârșavă, am vizionat TOATE filmele jocului cu ajutorul Media Player-ului, încărcându-mi astfel groaznic conștiința, dar cunoscând în schimb o satisfacție pe care toate glasurile roz pomenite mai devreme n-ar putea-o oferi vreodată.

Cu sufletul strâns de emoție și creierul fierbând la temperaturi solare, am înăbușit în pumn scâncetul mouse-ului torturat, atunci când ticălosul de Sephirot și-a implântat sabia spurcată în plămânul stâng al frumoasei Aeris (botezată Lizuca de către hâtrul Max) am plâns alături de Tifa (Sandy Bel în joc, datorită lui Johnny) când Cloud a dispărut în hăul eternității și mi-am mușcat buzele până la sânge atunci când Weapon, demonul dezlănțuit al Terrei, a șarjat prin apă împotriva tunului gigantic al corporației Shinra.

Iar când, cu inima strânsă în chingile conștiinței, am privit ultimele secvențe ale filmului de la final, am realizat cu o ultimă sclipire de luciditate un adevăr atât de evident încât aceste rânduri nu-și mai au rostul: locul filmelor din Final Fantasy VII nu este pe biroul unor gameri somnambuli și nici în unitățile de disc ale unei națiuni de americani plați ce se târăsc entuziști printr-o realitate anostă. Este cu totul în altă parte, dincolo de lumea calculatoarelor. Sau poate tocmai în miezul ei.

- Bugs

Fighting Force

E deja a treia oară când vorbesc despre Figting Force și se pare că e și ultima. Nu mai revin asupra poveștii jocului, atât datorită irelevanței acestuia cât și faptului că am scris despre el deja de două ori.

"Din nefericire, Fighting Force nu are vitalitatea și acțiunea jocurilor de același gen"

Producator	EIDOS
Web	www.eidos.com
Sistem	Pentium 133MHz / 16Mo
3Dfx	obligatoriu
Alte	placa de sunet

Vechile promisiuni...

Fighting Force este un joc de "caft" tridimensional care (!) din nefericire rulează exclusiv accelerat hardware și deci nu poate fi jucat în lipsa unei plăci cu 3Dfx sau echivalent suportat (chestie pe care am aflat-o abia după instalare când jocul a refuzat cu amabilitate să ruleze).
Promisiunile producătorilor se regăsesc în marea lor majoritate în joc. Astfel Fighting Force poate fi jucat cooperativ, cele patru personaje pot folosi ca arme numeroase obiecte din joc (cauciucurile mașinilor, butoaie & cutii, scânduri smulse din garduri, bare de susținere din lifturi și nu numai, topoarele din nișele de intervenție în caz de incendiu și multe altele, pe lângă arme mai omenești: revolvere, "bazuci", cuțite, gâturi de sticlă sparte...). Jocul îți oferă într-adevăr o oarecare libertate de alegere în ceea ce privește traseul de parcurs, nu la nivelul așteptat, dar oricum binișor.
Pe de altă parte, dacă mi se pare normal ca muniția la un revolver de exemplu să se epuizeze și să nu mai poți folosi revolverul decât ca obiect contondent de aruncat în capul inamicului, nu înțeleg de ce toporul, bâta sau cuțitul se "uzează" după trei-patru folosiri, sare zglobiu din mână, clipește de câteva ori spasmodic, după care dispare înduioșător.
La modul cooperativ jocul devine frustrant. Când am jucat cu Max, în scurt timp am ajuns să ne înfuriem la culme când "camera" încerca în neștire să ne prindă pe amândoi în "obiectiv", adoptând cele mai neghioabe unghiuri pe care mintea omului le poate concepe la nervi.



Smasher e cel mai mare, mai fioros și, implicit, mai lent și mai... dobitoc dintre cei patru eroi pe care-i ai la dispoziție. Și asta n-ar fi nimic, dar când îl văd ce agil e și cum dă din picioare... O fi simplu dacă le ai mai firave ca mâinile.

Ce așteptam?

Din nefericire Fighting Force nu are nimic din vitalitatea și acțiunea jocurilor de gen, mai puțin 3D, pe care obișnuiam să le joc pe automate, în fragedă pruncie. Și aceasta în principal datorită faptului că pe lângă tastele de direcție mai ai trei taste de "Fire" și alte două taste funcționale și cu toate acestea cinci jocul așteaptă să faci combinații de taste pentru mișcări speciale (ceva gen babale, animale sau orice alt gen) chestie care duce prea mult jocul spre VF2, Last Bronx și multe altele ce au în mod evident altă rațiune de a fi.
Așteptam un joc cooperativ bine pus pe picioare și un mod de vizualizare mai stabil, poate cu mai puțin efect dar mai puțin obsedant în modul cooperativ. De asemenea un control mai simplu al personajului, lăsând la latitudinea procesorului dacă butonul de Fire se va comporta ca "pumn" sau "picior" în funcție de necesitățile momentului, lucru ce ar fi dus pe total la sporirea dinamismului și la un gust mai bun.
Nu înțeleg necesitatea accelerării hardware, doar pentru câteva efecte dispensabile, care eventual puteau fi executate software, dat fiind că Fighting Force nu este Forsaken.



Mi-e-mi place blonda, lu' Andrei roșcata. Dacă ne mai împărtășeam mult părerile, mai, mai să iasă de-un 3D cafting.

Bleahh!

Jocul este în general bun dacă nu ai planuri cooperative, și, după cum zicea Șarpe: îi dai Exit fără regrete.
Dacă nu ai 3Dfx, fără îndoială trebuie să începi a te gândi la acțiunea de a procura unul însă, din păcate pentru el, Fighting Force nu este principalul motiv. Și, pentru că deja devine exasperant, de data asta chiar am zis.

- Johnny

84

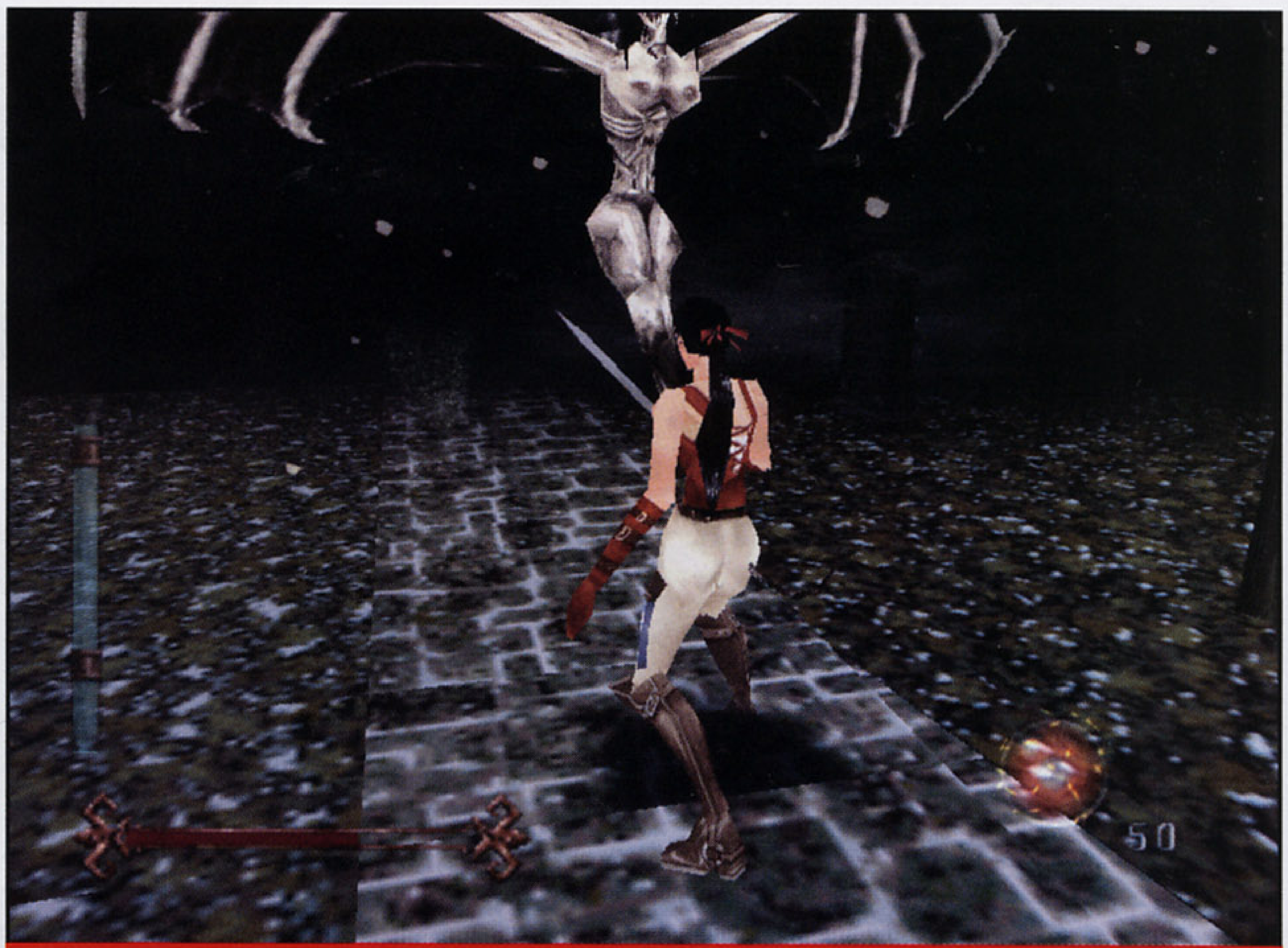
Ce ne place	Ce nu
Sentimentul că poți folosi orice drept armă. Ideea, în general.	*Mișcarea camerei în jocul la dublu. Dinamism mult redus față de ce așteptam.*

"Am încercat să găsesc un minus jocului și, cel puțin în primele 3 zile, nu am reușit. E grav! mi-am zis."

Kalisto	Producator
www.kalisto.com	Web
Pentium 200MHz/16Mo	Sistem
recomandat	3Dfx
placa de sunet	Alte

Nightmare Creatures

Nu mai jucasem de mult un joc în care "să mergi și să-i bați". Încercasem Fighting Force dar îl terminasem rapid de tot și nu-mi prea mersese la inimă. Așa că m-am bucurat tare de tot când Kalisto și-a trimis mesagerii spre noi, purtând în brațe Nightmare Creatures. Îl cam așteptam.



Somoroase pasarele... în frigare ce te-ar pune

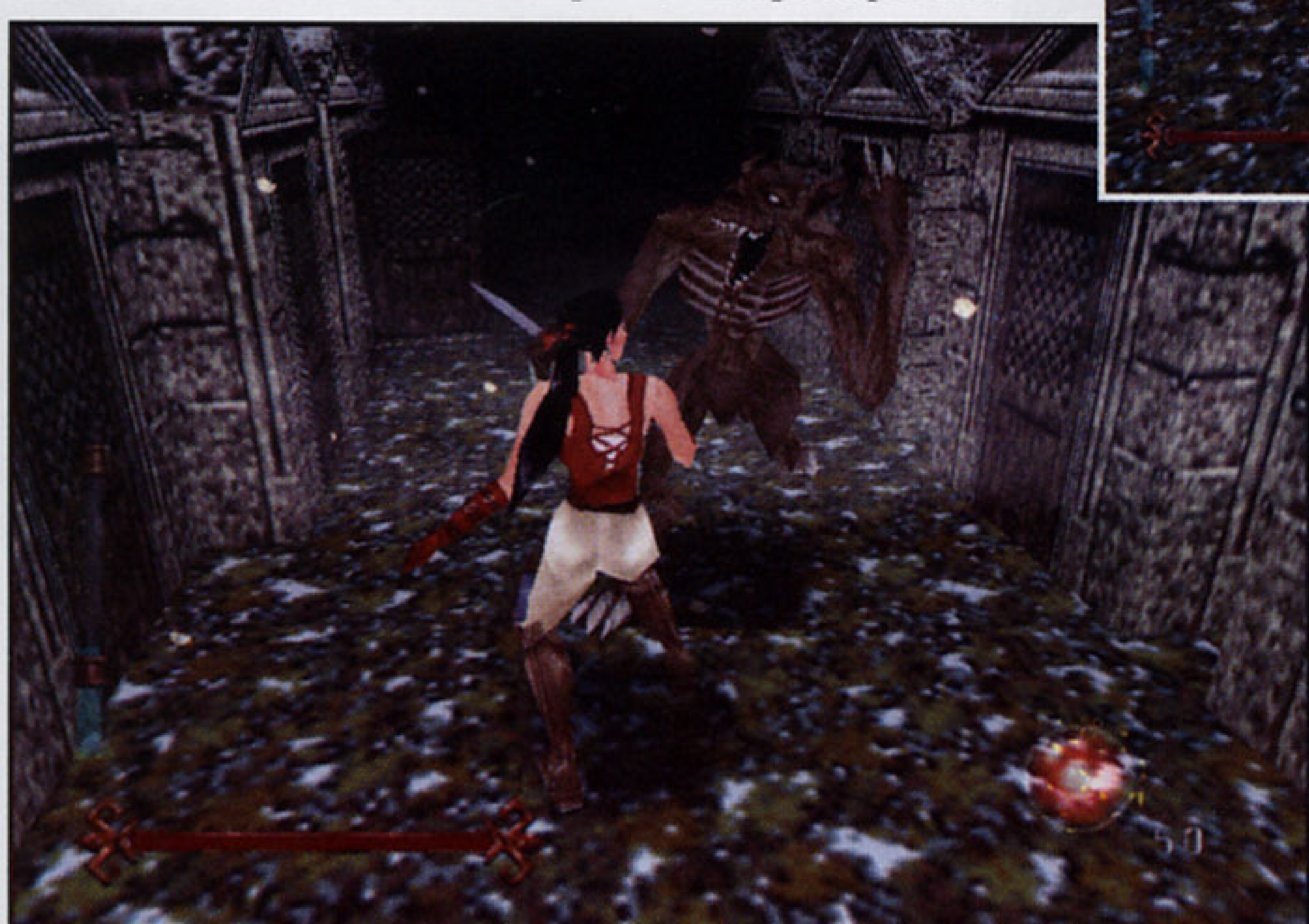
Anglia? Londra? Nu-s ăia care l-au omorât pe văr-miu de-al doilea, Jack?

În Nightmare Creatures trebuie să salvezi Londra de un doctor, care, odată respectabil, innebunise așa un pic de când descoperise un secret care îi permitea să învie morții și să-i transforme în tot felul de monștrii care de care mai mare, mai tare și mai urât. Ai de ales între doi eroi, Ignatius și Nadia car îl vor vâna pe Adam Crowley prin cimitirele, canalele sau porturile orașului și prin o groază de alte locuri, care de care mai sinistre. Fiind destul de asemănător cu un joc de consolă - la urma urmei acolo a apărut prima dată - Nightmare Creatures folosește din plin 3Dfx-ul, cei de la grafică arătând că știu câteva lucruri Există deasemenea o vrajă care îngheață inamicii, iar efectul de transparență este... de efect. Monștrii sunt urâți ca noaptea așa cum îi stă bine oricărui monstru respectabili și sunt destul de mulți la număr ca să nu te plictisești omorând mereu același tip de monstru. Arhitectura este impresionantă-catedrale impunătoare, peisaje din Londra, cimitire, toate desenate cu grijă, astfel încât să-ți dea un sentiment de explorare îndeajuns de puternic și să genereze atmosfera sumbră atât de necesară.

În general s-a mers pe ideea unui arcade cât mai curat. E drept că ți se mai cere și câte un dram de minte, dar iuțeala de degete reușește să compenseze aproape întotdeauna. Pe monstrul ăl mai monstru dintre toți, cel de la final, trebuie să-l bați folosind numai combo-uri, de exemplu.



Dar... da, din păcate există un "dar". Și încă unul mare: engine-ul nu se ridică nici pe departe la nivelul graficii, camera mișcându-se prost, personajele neavând libertate deplină de mișcare, astfel încât deplasarea prin peisaj se face destul de stângaci, iar când este vorba de sărit dintr-un loc în altul treaba devine un pic cam tare problematică. Țin minte că ajunsesem la o fază pe undeva prin subteranele Londrei și trebuia să sar pe niște pontoane rupte. Și dăi și sări și sări... Mi-am făcut la nervi acolo că ajungeai doar cu două trei vieți și după ce mureai trebuia să reiei nivelul. Ăsta ar fi un alt punct minus-sistemul de salvări. Poți să salvezi doar l a sfârșitul nivelelor și cum jocul chiar și pe easy este destul de greu ca să nu spun mai mult situația este un pic cam albastră.



Un fel de monstru monstruos

Jocul nu este, per total, nici prea-prea, nici foarte-foarte, dar merită să-l vezi. Așa că dac-ai terminat de mult Starcraft-ul, dacă te-ai cam plictisit de Quake și nu prea știi ce să mai joci poți să faci rost de Nightmare Creatures care oricum te va ține câteva ore bune ocupat. Și cu asta am spus suficient despre acest joc. Să ne revedem cu bine. Pa.

- Max

80

Ce ne place	Ce nu
Un joc de consolă făcut, nu portat, pe PC, cu toate atributele sale.	Mișcarea un pic mai mult abulică a camerei. Dacă mori, iei nivelul de la început. Un pic prea "consolesc".

Red Line Racer



Până nu demult, dacă zăreai pe MTV o reclamă la un joc cu maşini şi vedeai zeci de milioane de poligoane zburdând pe ecran mişcate de monştrii numiţi Sony Playstation sau mai ştiu eu cum, soluţia era să schimbi canalul. Acum există 3Dfx, Red Line Racer...

"Red Line Racer a beneficiat din plin de trecerea timpului şi de ceea ce înseamnă 3Dfx-ul."

Producator	Criterion Studios
Web	
Sistem	Pentium 200MHz/16Mo
3Dfx	recomandat
Alte	placa de sunet

Nu există să vă placă jocurile cu motociclete şi să nu fi jucat Moto Racer. Cu câtva timp în urmă era cel mai rău joc cu motoare existent pe PC. Şi, după cum era normal, a apărut un challenger care i-a tras preşul de sub picioare. Red Line Racer, căci despre el e vorba, a beneficiat din plin de trecerea timpului şi de ceea ce înseamnă 3Dfx-ul. Fără să vreau să aduc veşti proaste, trebuie să spun că RLR-ul arată excelent cu 3Dfx şi... nu arată mai nimic dacă render-ul e făcut software, texturile şi contururile fiind total LHX-istice.

Dincolo de neajunsurile aduse de evoluţia inevitabilă a hardware-ului care se chinuie să ne lase în urmă bugetele, joculeţul oferă o grafică de nota 9 - că 10 nu dăm decât greu de tot - un gameplay dus spre maxim, o senzaţie de viteză ţapănă combinată cu dinamism din belşug, nişte trasee realizate la marea artă şi câteva motociclete, vreo 12, de dat cu ele prin peisaj. Ah, încă ceva, un challenge destul de mare şi o dificultate un pic cam prea "destul de mare", completează lista de bucate.

Amanunte? Bine, amănunte.

Ziceam la început că Red Line Racer-ul poate concura lejer cu jocurile de pe consolele specializate în poligoane mişcate la viteze nebuneşti. Asta înseamnă o senzaţie de viteză atât de bine realizată încât trebuie obligatoriu combinată cu un numar corespunzător de fps-uri ca să nu ieşi din peisaj din 3 în 3 metri pentru că nu-ţi dai seama ce se-ntâmplă. Traseele sunt lucrate conform standardului impus de 3Dfx, apă albastră (cum altfel?), transparentă şi unduitoare, urme lăsate de roţi în nisip, ninsoare pe munte de-ţi vine să-ţi pui şoşonii în picioare şi 64k de culori, ca să fie tacâmul complet.



Atmosfera de "Sara pe deal" este reamrcabil redată. E drept că strică motocicletele alea romantisnmul şi nu prea se mai aude doina cântată din caval sau talanga vacii, da' asta e. Măcar dacă s-ar vedea vreo mândră pe undeva.

Am spus că dificultatea e un pic aiurea gândită, în sensul că nu poţi juca toate cursele până nu termini pe primul loc setul disponibil. Având în vedere că jocul e gândit pe principiul "un pic mai mult realism decât într-un arcade racing de mod comun", chestie ce înseamnă că derapezi, aluneci, te dezechilibrezi, te ciocneşti şi alte alea, toate terminându-se cu spectaculoase căzături, se cheamă că e uşor de tot, spre inevitabil chiar, să îţi prăjeşti un kil două de neuroni enervându-te. Este cred principalul lucru pe care-l reproşez jocului: dificultate gândită puţin (dar suficient, uneori) greşit. În momentul în care introduci într-un joc cu motociclete elemente ca derapajul sau nisipul ud care chiar contează, mi se pare exagerat să ceri musai terminarea fiecărei curse pe primul loc. Un sistem de ligă ca în Motohead probabil ar fi fost o alegere ceva mai fericită.



Cascadă de pe faleză în mare. Nu ştiu să existe aşa ceva pe undeva prin lume, dar la o adică nu contează. Şi dacă tot vă uitaţi la poză, obsrvaţi dâra lăsată în nisip de ăla din faţă.

Şi-apoi, fiind atât de aprig în ceea ce priveşte dificultatea, nu-ţi prea îţi oferă libertate în ceea ce priveşte alegerea motocicletei. Deşi există peste 10 motociclete în joc, una singură e de bază (la anumit moment şi set de curse) celelalte fiind practic aproape imposibil de adus în poziţia de lider.



Să dăm Cezarului ce-i al Cezarului, însă, şi să recunoaştem că, deşi te enervezi de-ţi vine să te-alegi cu un monitor mai puţin, jocul te ţine strâns bine de tot, senzaţia pe



Atunci când ninge cursa capătă un feeling puternic, măcar pentru faptul că vizibilitatea este mult scăzută, challenge-ul mai mare, afară ceva mai frig și te tot aștepți să vezi globuri în brazii din pădure.

care ți-o produce (a se citi senzația de viteză dementă și totuși lină) fiind la urma urmei cea care contează. Au reușit băieții să facă un joc greu, dar îndeajuns de lipicios? Bravo lor!

Poate ar mai fi de reproșat modul în care e realizată vederea 1st person, chestie care se face de la nivelul roții. E de la sine înțeles că a fost aleasă perspectiva asta pentru a da feeling-ul că mergi ca gândul și ca vântul, asfaltul trecându-ți la 2 cm de nas, însă chiar dacă știi cursa pe de rost, nu văd cum ai putea să reziști mai mult de 3 minute la modul haotic în care vezi lumea din jurul tău. E vorba de o motocicletă care se înclină de mai mare dragul la fiecare viraj, iar dacă punctul din care vezi tu se află, ca să zic așa, pe furcă, ești dat cu capul de pereți rău de tot, iar performanța se obține destul de greu chiar atunci când vezi motocicleta din spate și, implicit, pista mult în față. Însă, la urma urmei nu putea să lipsească modul ăsta de a privi lucrurile și se poate folosi de comun acord în jocul multiplayer.



Jocul multiplayer? Dacă sunt mai mult de trei jucători pe circuit începe să devină interesant, dacă nu... hm, merge totuși.

În București au apărut de relativ puțin timp - continuă să se înmulțească, ce-i drept - băieții cu motoare. Bondari dintr-ăia care o iau din loc de parcă au reacție. Pe cuvânt mi-e drag de ei. Când văd cum pleacă Daciile de la stop mugind ca turbatele, băieții fiind deja la 200 de metri, cu motoarele turate de te sperii, simți așa cum te furnică prin degete. Și nici măcar nu-i invidiez. Trebuie să fii un pic nebun ca să mergi prin Bucureștiul minunat așa. Uite, eu când vreau să simt că fuge motorul de sub mine, dau drumul la Red Line Racer, îmi aleg minunea aia de-i spune Tiamoto Edge, dau boxele o țâră mai tare ca de obicei și... ok, ok, nu-i chiar același lucru, da' calculatorul nici nu consumă benzină, e și "ozone friendly" și în plus, pot să mă dau "huța" toată noaptea, dacă vrea ei.

Ce-ați zis? Cum care ei? Mușchii mei. Go.

-Bugs





Sus: exsită și curse prin canioane, cele mai simpluțe, dealtfel. Jos: cum o fi să ai casa de vacanță lângă traseul pentru curse? Halal vacanță, îmi pare.

90

Ce ne place	Ce nu
Grafica, senzația de viteză și ceva-ul ăla care ne-a făcut să-l terminăm, în ciuda dificultăților.	Dificultatea greșit gândită. Numai un pic, ce-i drept, totuși...

NEWS

Final Fantasy VIII este în lucru. Asta e foarte important. După cum e normal, engine-ul a fost un pic schimbat, impresia totală fiind cea de "șlefuire". În rest, n-ar trebui să ne-așteptăm la nimic "ușor".

Lucas Arts a anuntat că urmează să ne dea în cap cu Indiana Jones And The Infernal Machine. 3rd person view, 16 capitole, arme de tot felul, inamici și agenți ruși la fel. Acțiunea se petrece în 1947, iar după ce germanii au fost făcuți arșice, Uniunea Sovietică au preluat rolul de adversar al lui Indy. Jocul suportă Direct 3D.

Bungie Software lucreaza la Myth 2. Se profilează mai multe îmbunătățiri aduse originalului. Unitățile arată mai puțin bitmapate (chit că tot bitmapate sunt) și acum pot să fugă. Și, foarte frumos, or să existe castele în joc. Asta chiar îmi place.

Might&Magic III e pe vine de la 3DO. Grafică mai buna (800x600, 65000 de culori) câmpuri de bătaie mai mari, eroi noi și, în total, 100 de unități. Sună chiar bine.

Looking Glass a semnat un contract cu Electronic Arts pentru distribuția următoarelor titluri la care lucrează: Flight Unlimited 3 și, atenție, System Shock 2. Ultimul dintre ele promite să păstreze aceleași elemente de RPG și aceeași atmosferă de explorare nebunească din prima parte, aducând în schimb câteva îmbunătățiri la partea tehnică. Miam-miam, ca să-l citez pe Pif.

Microprose lucreaza la al patrulea joc din seria începută cu Enemy Unknown. Numele său, X-COM: Alliance. Acțiunea să petrece imediat după înfrângerea alienilor pe Cydonia, când nimerești cu nava într-un nod spațial și te trezești în mijlocul unei bătălii între două tabere extraterestre.

Jocul folosește engine-ul de Unreal, comandându-ți camarazii la fel ca în celelalte episoade ale seriei, doar perspectiva fiind schimbată.

Cavedog pun la cale ceva nemaivăzut. După ce au rupt maxilarele târgului cu Total Annihilation, pregătesc Elysium, o nebunie de joc, format din mai multe episoade, în care se presupune că intrii în visele unora și ale altora, agitându-te printre fantasme.

Jocul e un adventure combinat cu ceva combat și, dacă iese ce vor producătorii, o să aibă o re-jucabilitate fantastică.

Tot Cavedog a arătat lumii la E3 câte ceva din Good&Evil, a cărui grafică și engine sunt uluitoare. Ce e jocul nici nu mai contează, la o adică, atunci când, văzând lumea de sus, și poți face zoom până când vezi mingea de ping-pong pe zăpadă și-ți mai și dai seama ce marcă e, nu-i așa?

Motorhead
The Ace Of All Games

Gremlin : '..a game where the speed makes the difference."

Lovesti drumul. E o masina buna si ii dai talpa cat cuprinde. Realizezi greseala doar cand schimbi a 5-a si accelerezi pana la podea la 200mile/h, observând cu stupefactie ca se apropie un zid si o curbă la dreapta. Iti dai seama ca viteza este prea mare si calci frana violent... tragi volan dreapta. Zidul iti zambeste in timp ce masina intra in derapaj, scapi controlul si impactul devine o certitudine. Timpul se dilată si, pentru secunde infinite, aripa dreapta fata se agata de glisiera de protectie. Scrasnetul si asciile care sar din tabla te fac sa te feliciti ca ai platit Asirom-ul. Locul 1 s-a dus, dar te ambitionezi, schimbi a 2-a, si notezi locul ca sa-l stii pe viitor.

Producator	Gremlin
Web	www.gremlin.co.uk
Sistem	Pentium 200MHz/16Mo
3Dfx	recomandat
Alte	volan

Intr-unul din numerele trecute vorbeam despre un joc care se anunta ca o lovitura data de o firma relativ mica (19 persoane). Mica dar mare. Digital Illusions este cea mai mare firma producatoare de soft din Peninsula Scandinava. Acum ei lucreaza pentru Gremlin Interactive, de care sigur ati mai auzit ...

Nu mai este un proiect, este deja aici, asa ca imbracati-va salopeta, luati carnetul, talonul si banii de amenda si sa purcedem la drum.



Lumea în care se desfăşoară competiţia. Mai mult SF decât plină de sportivitate.

JOCUL

In sfârşit a aparut o firma care sa fie interesata de viteza. Pana acum mai toate simulatoarele sufereau de "incetineala" provocata de grija pentru analiza situatiilor reale. In Motorhead s-a renuntat la cat mai mult posibil in favoarea graficii si a senzatiei de viteza. Astfel nu gasesti cockpit sau aparate de bord, toate informatiile necesare sunt afisate pe ecran, astfel incat ai uneori senzatia ca ai franat prea tare si ai scos capul pe parbriz. Controalele sunt intr-adevar o minune! Nu mai ne lovim de 'brutalismul' de la GP2 sau NFS, unde luai brusc volan dreapta, franând violent si incalecai glisierele de protectie. Aici in functie de durata de apasare a unei taste comanda poate fi mai gentila sau mai ferma. Asta te ajuta mult, avand in vedere ca toate masinile au tractiune pe spate si daca accelerezi puternic in curbe masori unghiuri de peste 180 grade. Povestea jocului se petrece in viitorul apropiat, pe pistele de incercare ale Ligii Transatlantice de Viteza. Aceste 6 piste variaza de la drum cu gropi prin Giulesti la autostrazi nivelate in bazinul minier Ruhr. Astfel nu te surprinde sa intalnesti la 245km/h un zid pe care zice cu litere mari "Drum in reparatie. Va rugam folositi Soseaua Vitan". Daca ajungi destul de aproape ca sa citesti ce scrie inseamna ca nu mai ai timp de franare. Ghinion!

Ai la dispozitie 9 masini, care mai de care mai aratoase (doar suntem in viitor, ne permitem!) dintre care doar 3, pe doar 2 piste, sunt accesibile. Pe masura ce incepi sa dai de carnet iti apar ca prin minune si celelalte. Ce este de laudat este ca masinile controlate de CPU nu sunt haotice cum era cazul in Lotus (ha,ha! Ce vremuri taica!). Gremlin se lauda ca 'pilotii' virtuali ai CPU invata pista o data cu tine, asa pe masura ce te crezi mai voinic, se iveste unul de-ti indoaie tabla.

Sunetul care sustine jocul este luat în calcul şi nu prea. Sa spunem numai ca ai 29 de sunete pentru calxon, care de care mai ciudate. De la sunetul melodios al vacii, pana la sirena de petrolier si la strigate, fluieraturi si alte manifestari umane.

Nu mi-a plăcut că, de exemplu, dacă treci foarte aproape de parapetul unui pod nu se aude vâjâitul specific, care la vitezele alea ar trebui să fie mult mai mult decât sesizabil.

Tabla si farurile ciobite suna destul de realist, insa din punctul de vedere al unui simulator, este cam slaba senzatia de impact. Adica masina ricosează foarte frumos, răsturnându-se foarte rar. Poti sa joci si cu manta daca stii biliard, dar daca iei din plin un zid de protectie, nici macar nu te arunca in



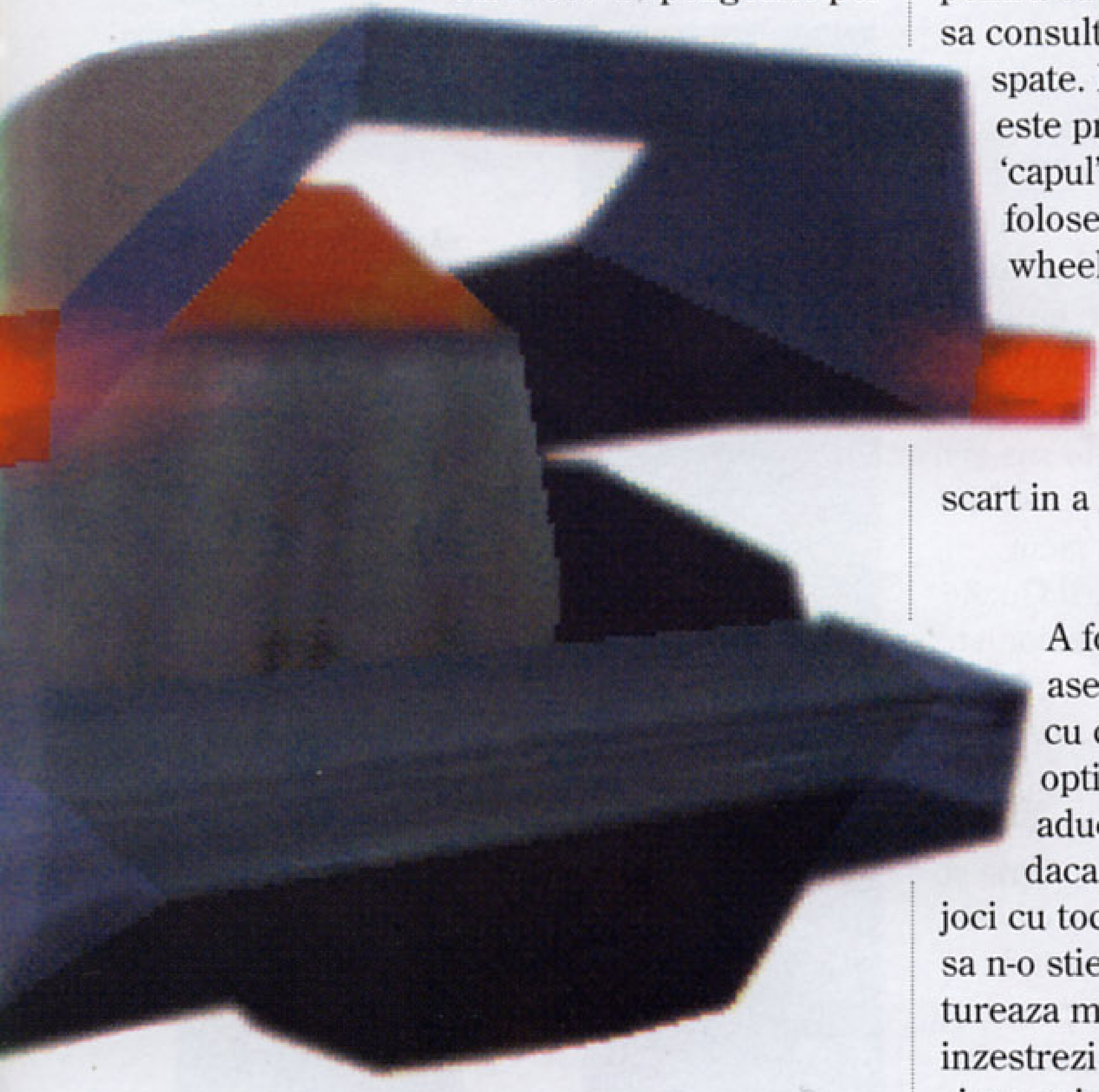


Pârtieeeeeeeeeee! Că dacă frânez scârțâie!

spate. E o "convenție" făcute de producători, prentru a nu întrerupe senzația de viteză.

Grafica

Da. Pai asta este de baza. Asa cum ne amenінta Gremlin jocul dispune de o interfata grafica pusa la punct cu precizia unui ceas elvetian. Inca de la prezentare te loveste calitatea in care ruleaza scurtul filmulet in care cateva masini care se alearga una pe cealalta de zici ca ii mananca in talpa. Primul simulator de carosabil in 65,535 nuante colorate cu engin sustinut atat de drivere DirectX 5.0 cat si de un driver propriu care iti da voie sa joci si daca ai o scula mai putin performanta. Sa zicem ca pe P200 ai in 640x480 doar 5 la 10 fps si va trebui sa alegi o rezolutie mai mica gen 300x200 ca sa joci decent. Problema se rezolva de la sine cu un accelerator Voodoo, la care orice gamer care se respecta viseaza zilnic. Detaliul este mult imbunatatit de cei de la Digital Illusions fata de incercarile celor de la EA de exemplu. Nu dau decat o singura cifră: 300 de poligoane per masina. Este ceva, nu? Totusi, cu o placa video normala, rotile sa vad octangulare. De laudat sunt suspensile, care pe langa faptul ca simuleaza destul de precis legile fizicii, se comporta bine si la vederea din exterior a masinii.



Gandindu-ne la detaliul grafic, s-a facut totul ca masina sa arate cat mai bine. Si s-a pastrat si senzatia de viteza. Nici traseul nu a fost neglijat. Este foarte adevarat ca luminile difuze prezente de-a lungul autostrazii, de nuante "aprinse", te lovesc drept in ochii, dar surprizele sunt pe masura. De examplu cine se asteapta ca la o serpentina printre doi copaci sa sperie un grup de ciori, negrii porumbei calatori sau cine stie ce mutanti ai viitorului, care isi iau zobrul zgomotos din fata masinii tale in timp ce tu erai atent la plopul din stanga soselei ? (sau era dreapta...deci cum veneam eu, m-am rasucit, asa... si mi-a aparut in... stanga cred!)

Cine a condus prin Bucuresti cu 120/h o sa descurce cu drumul care pare sa coteasca faca preaviz. Sunetul este cel care te ajuta foarte mult, pentru ca la vieza asta de avion nu prea ai timp sa consulti 'ceasurile de bord' sau sa te uiti in spate. Da, da: sa te uiti in spate. Pentru ca este prevazut cu o tasta care iti intoarce 'capul' in spate, de te deruteaza total. Poti sa folosesti alternativ mouse, joystick, steering-wheel, ca in mai toate simulatoarele din ziua de azi.

Sunetele sunt diferite pentru fiecare masina in parte. Scrasnete de roti si faruri sparte, tabla ondulata si scart in a 2-a vor face deliciul multora.

Reteaua

A fost implementat si un server de retea asemanator ca idee, realizare si interfata cu cel de la Quake2. Pe langa multiplele optiuni de modem/serial/ipx ceea ce aduce in plus este parola de retea. Astfel daca esti intr-o retea mai mare si nu vrei sa joci cu tocilaru' calsei, stabilesti o parola pe care sa n-o stie decat colegul de banca si da-i gaz, tureaza motorul si pregateste-te de start! Te inzestrezi cu o masina tare (Titan sau Avalanche) si cu o sirena destul de enervanta ca sa il faca sa greseasca (va recomand rasul sadic : MAD). Odata pornit la drum ai grija sa dai in el de cate ori ai ocazia si sa il presezi in speranta ca va gresi.

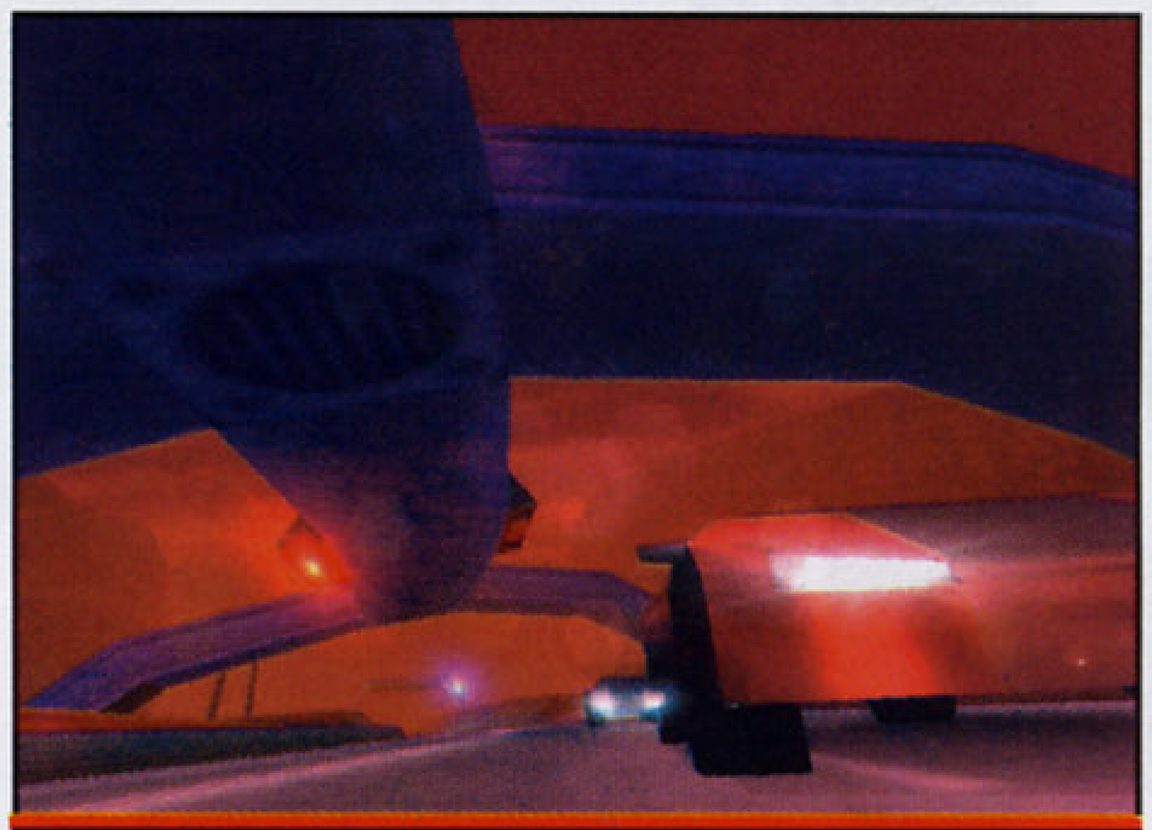
Si uite asa, intr-o seara frumoasa de vara, a venit tata si mi-a zis sa fac bine sa mai las modemul sa se raceasca, fiindcă iar este bun de prajitor de paine, iar pâinea e scumpă. Cert este ca dacă ai pornit la drum, uiti si de scoala si de mancare, telul tau fiind sa fugi cat mai tare ca dai clasa baietilor cu lamaie in geam de langa tine.

- Cristi Apa









Grafic, jocul e mai mult decât bine făcut. Și chiar dacă nu folosiți un accelerator, vă asigur că sunt destule lucruri de văzut în 16 biți.

93

Ce ne place	Ce nu
*Senzația de viteză, cei 16 biți de culoare, interfața deosebită, opțiunile de rețea. Un **arcade-sim** de nota 11.*	*Impacturile prea nereal-iste, lipsa unei (reale) vederi din mașină.*

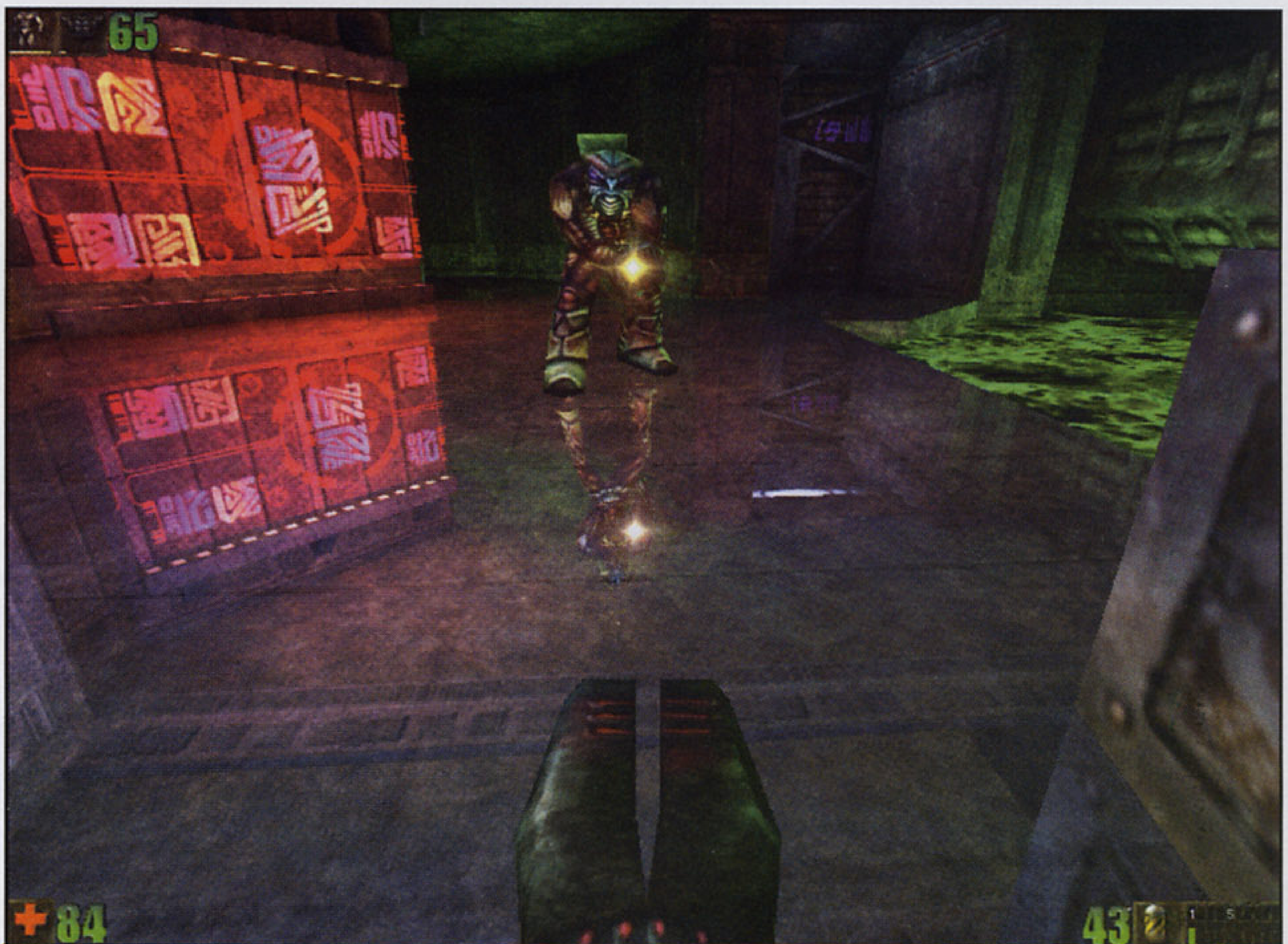
Unreal

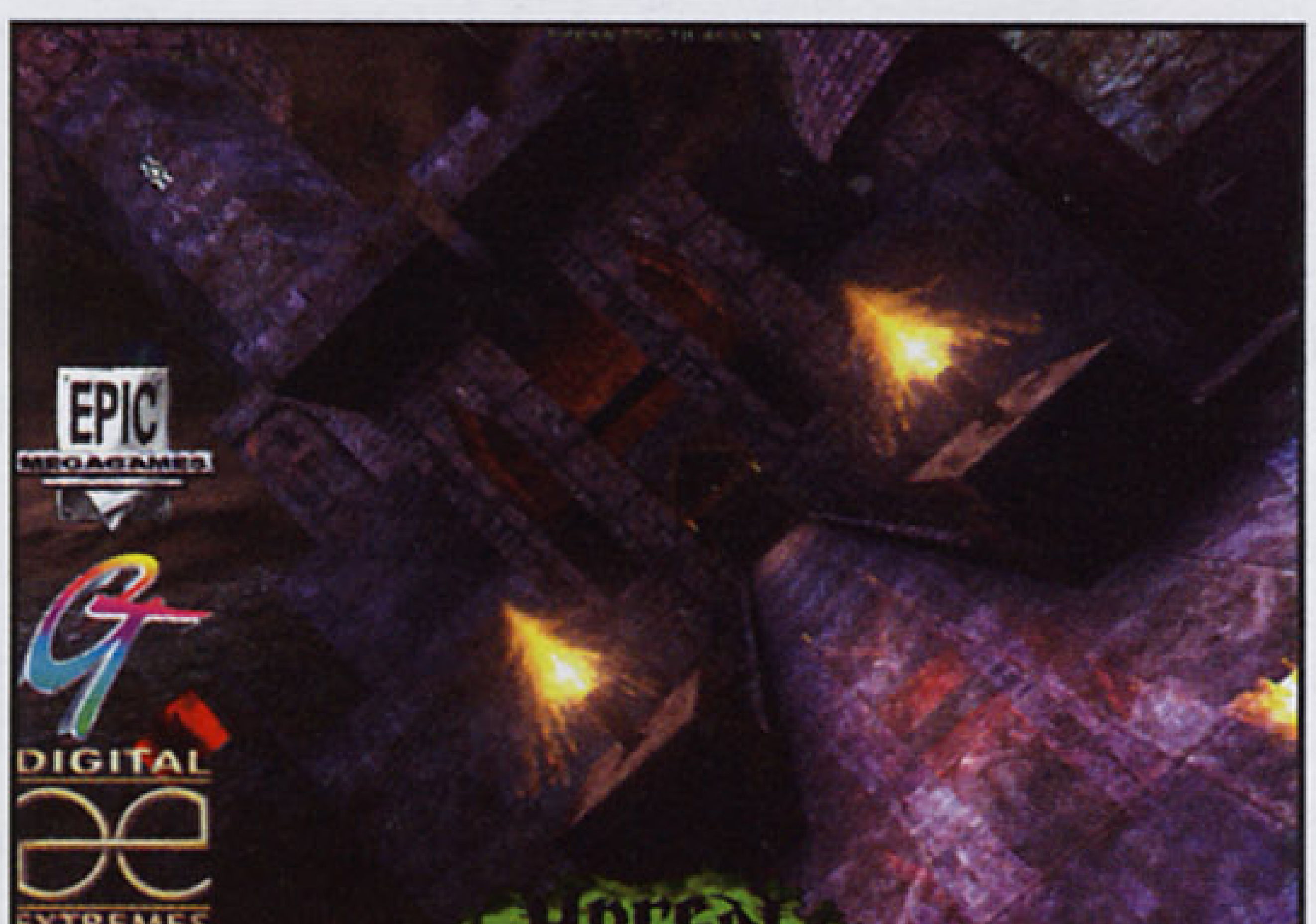
Fane: Nebuni la cap!
Jhonny: Da, şi-n rest băleţii au "chinte-senţă"...

Producător	Activision
Web	www.activision.com
Sistem	Pentium 166MHz/16Mo
3Dfx	recomandat
Alte	PII 300MHz/128Mo/Voodoo2 SLI

După ce id-ul schimba lumea cu DOOM-ul, toată suflarea producătorilor de joace (sau aproape) căuta înnebunită un DOOM killer. Apoi, odată cu apariţia Quake-ului, obiectivul a fost adus la zi: Quake killer wanted!!! Unreal, apărut la nişte ani după jocul lui Romero şi Carmack, reuşeşte să genereze unele discuţii...

Andrei *(scrie ceva la calculator, cu căştile pe urechi, bâţâind din cap)*: Salvation, salvation, salvation...
Paul *(intră)*: Salut Fane! *(catre Max)* Ura! Aloha Johhny! Andrei, moşule am treabă, hai!
A: Huh?
P: Dă-te că trebuie să scriu Unreal-u' şi îmi zboară ideile. M-am certat cu Roger la Muzica până acum un sfert de oră.
A: Iar...?
P: Nu, nu cu Dos Navu' şi Nortonu', pe teme de Unreal. Zice că nu e tare, că bate Quake-ul numai pentru că a apărut mult mai târziu. Are un pic de dreptate, dar nu-i chair aşa. Vezi, ideea e că single-player-ul în Unreal e mult mai potent decât în Quake 1 şi 2 luate la un loc, atmosferă de mori nebun şi idei cu carul.
Fane *(care joacă pentru a cine ştie câta oară Total Annihilation)*: Şi Roger ce zice?
P: El zice că Epic a furat de la id o mulţime de idei şi că s-a folosit de Quake şi de feedback-ul generat ca să facă Unreal-ul.
A: Şi ce dacă? Bravo lor!
P: Nu-i aşa măi. E drept idei poţi să furi cu carul, însă atmosfera din Unreal e făcută de nişte artişti mari, iar arta e destul de greu s-o copiezi. Băieţii n-au vrut să facă compromisuri, grafica a ieşit bestială, nivelurile sunt imense şi construite de rămâi tâmp, sunetul la fel. Plus muzica aia care se schimbă în funcţie de acţiunea din joc şi care-ţi dă un feeling mai mare decât orice track audio, oricât de hoţ.
A: Păi poate şi id-ul ar fi făcut aşa ceva, dar nu se putea atunci. Tu nu vezi ce cere Unreal-ul? Pentium 2 recommended? 64 de mega de RAM?
P: Hai măi că nici cu Quake 2-ul nu mi-e ruşine la cerinţe, iar ca atmosferă nu se apropie de Unreal nici pe departe.
Max *(jucându-se Final Fantasy VII)*: Păi, plecase Romero când au lucrat la el?
P: Mă rog, o să vedem Daikatana. Ce contează e că Unreal-ul bate Quake-ul la atmosferă. Atmoefera e mai... clasică, poate, realizată cu elemente mai normale, muzică, lumini, sunete, dar te "trage" mai tare înăuntru. E drept că e faza cu 3Dfx-ul, dar nu e numai asta, nu e numai grafica. E... totul. După aia, AI-ul monştrilor este un AI, nu un simulacru ca în Quake 2. Băi şi cum urla lumea: "Smart monsters!" în sus şi-n jos. AI-ul ăstora din Unreal e lucrat de ăla care a făcut Reaper Bots-ii pentru Quake 1, iar tipul e un profesionist.
A: Mda...
P *(entuziasmat brusc)*: Băăăăi, ştii nava de la sfârşit, da? Ştii că după ce buşeşti reactorul se stinge lumina şi trebuie să umbli prin cavernele alea de oţel folosind numai lanterna şi flare-uri. Ai văzut cum fac monştrii atunci? Ca să vezi idee dementă. Ştii că au pe ei costumele... scuturile alea, ce-or fi, albastre şi verzi, care luminează în jur. Tu ieşi din camera reactorului şi încerci să mergi prin beznă folosind cât mai puţin lanterna, că se consumă, aşa că mergi cam din memorie. Şi deodată, vezi o lumină în faţă, un monstru adică. Băi nene, nu vine la tine din prima! Trage şi fuge de tine şi tu te iei după el, concentrat să-l vânezi. Şi după ce-l omori şi "se stinge", îţi mai dai seama din părţi unde


Una din camerele gândite special pentru a ne scoate ochii cu capabilităţile voodoo-ului. Reflexia a tot ceea ce mişcă în podeaua cea lucioasă e un lucru pe care îl vedeţi numai cu o placă 3Dfx.



Unreal nu are filme. Având un asemenea engine grafic, jocul îşi permite să creeaze nişte "filme" on the fly.



Dacă poza astaiese la tipografie înseamnă că ieşim dintranziţie. În ea e un tip invizibil şi un pic albastru. Îl vedeţi?

eşti, că nu mai ştii şi durează până îţi dai seama; nivelul e destul de îmbârligat şi de mare.

F: Nebuni la cap!

Johnny *(care "se dă" prin Quark Xpress)*: Da' şi-n rest băieţii au "chintesenţă", te baţi cu trei dintr-ăia cu plete, cât te baţi cu 10 orci în Quake şi faza e că nu sunt mari sau solizi, ca Shambler-ii să zic. Nu stai după colţ, tragi, te-ascunzi, tragi, te-ascunzi, tragi...

P: E ca un deathmatch mai mic. Dacă-i dai trei rachete l-ai liniştit, dar ca să-l nimereşti... Şi-n plus ai văzut cum se mişcă? Cum îşi dă părul pe spate după ce te-a omorât... feeling.

A: În reţea cum e?

P: Eu am jucat cu Dexter şi l-am bătut rău, dar chiar n-avea ce face. Eu cu Voodoo 2 în 800x600, el software în 320x240. De-abia mă vedea, iar eu îi vedeam şi părul din nas. Armele sunt chiar mişto. Nu arată prea bine, dar sunt gândite şi răsgândite, şi ca feeling şi ca efect. Şi fiecare are două "focuri".

M: Adică?

P: Păi, de exemplu, lansatorul de rachete le... lansează sau, cu celălalt "foc" le azvârle ca aruncătorul de grenade din Quake. Flinta aia dubioasă trage normal sau în modul "sniper". Poţi să zoom-ezi şi să-i scoţi ochiul unui aflat la capătul celălalt al nivelului. Ah, mai e ceva, lansatorul de rachete trage cu mai multe odată dacă ţii apăsat, la fel, aruncă mai multe grenade. Idee!

A: Şi hărţile pentru Death Match sunt ţapene. Aia în care e întuneric...

P *(din nou entuziasmat)*: Aoleu! Am jucat cu Dexter. Ştii că poţi să joci Deathmatch dacă vrei şi cu bots-i, vine cu ei incorporaţi, da' ştii cum e să joci un Dark Match, aşa-i zice, cu un om? Fiecare cu lanterna, în întuneric. Băi, un sentiment de îi ia pe cei doi Queci şi-i face varză. Şi e o idee, nu altceva. Poate că totuşi id-ul n-o putea pune în practică fără 3Dfx?



Reactorul de pe nava aliană în momentul în care dă ortul popii. Mai întâi a fost blocul care se prăbuşea din Duke Nukem, după aia şişte sfărmături prin Quake, iar acum grandoare dusă spre extrem în Unreal.

F: Stai mă, nu devia! Cum zici că e faza asta cu întunericul?

P: Păi e un nivel întunecat complet şi fiecare jucător are o lanternă, care n-ar baterii. Ţine la infinit. Aşa... şi gata. Simplu şi genial. Păi îţi dai seama că încerci să-l cauţi pe ăla cu spot-ul lanternei, care nu e decât în faţă. Dacă ăla stinge lanterna şi te pândeşte... aşa că nu poţi să mergi cu lanterna aprinsă tot timpul. Să vezi faze ce ies! În deathmatch se aud paşii fiecărui jucător. Aşa că încerci să stai cu lanterna stinsă şi urechea ciulită ca antena parabolică, să auzi tot ce mişcă. E... e tare de tot. Poţi să te întâlneşti cu ăla pe întuneric nas în nas şi să nu-ţi dai seama. (râde) Răsuflarea nu se-aude. Încă.

A: E clar că băieţii ştiu ce fac. Au lucrat ei trei ani la el, da'...

P: Păi asta-i ziceam lui Roger. Au lucrat trei ani, dar a ieşit excelent. Şi dacă stau să mă gândesc... are peste 40 de niveluri şi niveluri mari moşule, mari de tot şi construite de te ia ameţeala. Eram cu Johnny. M-am suit într-un turn băi nene, înalt de dura 30 de secunde să cazi până jos. Te ia ameţeala când...

F: Te repeţi!

eal



- Bună ziua! Da, la tramvai şi eu.

P: *(rânjind)*: Danke! Da, au avut la ce să lucreze. Chiar e scuzabil. Şi amănunte, taică şi detalii. Cerul care se mişcă, decorul, apa. Aţi văzut cum arată? Era la un moment dat nişte apă care... băltea pe o cutie acolo, aşa... de chestie.

M: Bine, mă, e şi 3Dfx-ul...

P: Absolut, camerele alea în care se oglindeşte totul în podea, te lasă paf dacă nu ştii la ce să te aştepţi. Şi se şi vede ce armă ai în mână. Ca şi-n deatmatch, dealtfel.

A: Şi seminţelea alea pe care le sădeşti şi creşte planta "în timp real", sub ochii tăi.

P: Ah, şi faza cu vulturii. Auzi măi, am încercat să-mpuşc un vultur dintr-ăla care părea orice, numai obiect activ nu. A căzut pe pământ jos, înţelegi? Jos. Nu se zbătea, ce-i drept *(râde)*, dar există ca obiect activ în joc. Un vultur, care putea foarte bine să lipsească, sau să fie un bitmap rotitor desenat pe cer.

A: Ah, bine, e clar că tipii au făcut jocul aşa cum au vrut ei, fără multe compromisuri la calitate.

P: Şi ştii ce-mi place? Ai opţiunile alea "avansate", cu care setezi ce nici cu gândul nu gândeşti. Adică ai controlul asupra unei mulţimi de factori, la care n-ai acces în alte jocuri.

F: Ce-ţi place cel mai mult la el. Sau mă rog, ce ţi-a plăcut după ce l-ai terminat?

P: Faza cu întunericul şi lanternele, şi-n deathmatch şi-n joc. Merită văzută. Şi muzica e foarte mişto.

F: Şi ce nu ţi-a plăcut?



Lansatorul de rachete nu e arma cea mai puternică din joc însă o explozie pică întotdeauna bine în context, indiferent la ce tip de armă e sensibil adversarul.





În apă atmosfera e ceva mai verzuie. Şi mai plină de... suspans, să-i zicem.

P: Boşii. Sunt chiar stupizei. Butucănoşi şi bătuţi în cap. Chiar aiurea. Şi deloc înfricoşători. După mine cel mai tare monstru de până cum rămâne, ca design şi feeling, Cyber Demon-ul din DOOM. Pe cuvânt. Shub Nigurath e haioasă, dar nu înfricoşătoare şi nici nu-ţi face nimic. Bărzăunele ăla din Quake 2 e urât ca munca şi prost ca noaptea. Păi când erai cu un Cyber Demon pe urmele tale şi auzeai cum păşeşte, parcă simţeai ceva-ceva că e de rău. Plus că n-aveai voie să greşeşti în faţa lui mai mult de o singură dată. *(rânjeşte)*

J: Şi aici?

P: Aici există mai mulţi pe parcurs, fiecare cu un soi de "idee", dar destul de slăbuţ gândiţi. Ăla din final cel puţin, care ar fi trebuit să fie cel mai ultra-extra e handicapat rău şi nici n-arată prea bine.

F: În apă există ceva?

P: Îhâm, nişte rechini care arată chiar foarte oceanici, ca să zic aşa. Ah, că mi-ai adus aminte. Ştii care-i faza cea mai tare la monştri? Te urmăresc peste tot. Intră şi ies din apă, deschid uşi, iau liftul, urcă scări... tot tacâmul. Există unii care sunt creaturi acvatice la origine, dar care se simt destul de bine şi pe uscat. Când înoată pe sub apă arată ca omul din Atlantis mascat în şopârlă. Iar dacă ieşi pe mal, vin după tine şi nu te slăbesc.

F: Tare!

P: Fii atent. La un moment dat veneam prin apă către o platformă şi am tras într-o şopârlă dintr-asta. A sărit în apă în următorul moment, dar nu spre mine, ci aiurea, dând practic impresia că a sărit ca să se apere şi pentru că se simţea mai bine în mediul acvatic. Am avut sentimentul ăla din filmul "Fălci", când vezi aripioara rechinului dispărând sub apă de partea cealaltă a bărcii şi aştepţi cu inima în gât să te muşte de picioare. Ce mai, feeling la cote maxime.

Mi-a mai plăcut că monştrii, atunci când stau pe loc, nu taie frunză la caini, ci chiar isi vad de treburile lor. M-am uitat la unul folosind puşca aia cu lunetă şi l-am văzut cu stătea pe vine şi îşi verifica lamele de la mâini. Se uita în stânga şi-n dreapta şi, la un moment dat, chiar m-a văzut, dar nu din prima. Naturaleţea asta e magistrală.

A: Bine, măi, bine! Ok, hai treci şi scrie ce ne-ai zis până acum şi gata articolul.

P *(alintându-se)*: Ăăăă, Îîîîî mi-e leneeeee!

A *(se uită o clipă ciudat, apoi se întoarce spre calculator)*: Like... errr... ok! *(îşi pune căştile)* Inject yourself with liberty.... mmm... *(cu voce tare şi bâţâindu-se abulic pe scaun)* Salvation... Salvation... Mă, cum e fata asta de la Cranberries!!!

(râsete, cortina)

- Bugs

96

Ce ne place	Ce nu
Atmosferă excelentă, niveluri şi arhitectură incredibile, poveste bine susţiuntă, idei la kil.	Cerinţe de sistem, deşi probabil nu se putea cu mult mai bine. Monştrii aia pe post de boss-i.

Nu numai ARMELE

Blaster

Singura armă pentru care găseşti în joc upgrade-uri (trei la număr). Pe măsură ce foloseşti arma upgrade-ată, dispozitivul se consumă, iar obiectul tinde să revină la forma iniţială. Foloseşte ca muniţie energie, bateriile disponiobile încărcându-se atunci când arma stă... relaxată.

1. Foc cu foc, cu ceva albastru, energie, plasmă, chestii d'astea.

2. Dacă ţii apăsat butonul (tasta) arma acumulează energie pe careo eliberează la un moment dat, sub forma unui fâs energetic mai mare.

Muniţie: energie

Pistol

1. Normal, foc cu foc. Precizie bună.

2. Cadenţă ceva mai mare, precizie slabă.

Mitralieră

1. Foc normal, ca o mitralieră comună.

2. Lansează cuiele ca un shot-gun.

Arma care trage cu un câh albastru

1. Cam ca rail-gun-ul din Quake 2.

2. Ţii apăsat, se încarcă... şi trosc!

Lansatorul de rachete

Dacă ţii apăsat butonul, lansează până la şase rachete odată.

1. Ca un lansator de rachete

2. Ca un lansator de grenade

Arma cu schije şi mizerii

1. Ca un shot-gun, trage cu schije de metal care ricoşează

2. Lansează un soi de grenadă care explodează aruncând aceleaşi schije

Razor

1. Lansează o lamă care ricoşează timp destul de lung

2. Cadenţă mai mare, lamele sunt aruncate oblic, iar ricoşeurile sunt ceva mai abulice.

Furtunul cu mâzgă

1. Lansează un soi de bulbuci verzi, care aderă la orice suprafaţă, emit o lumină slabă, verde şi explodează după un timp.

2. Ţii apăsat... şi un bulbuc mare zboară spre libertate

Flinta ca un furcoi

1. Ca o puşcă de precizie. Cadenţă mică.

2. Modul sniper, zoom-ezi şi asasinezi.

Mitraliera pe nume machine-gun

1. Ca o mitralieră de cadenţă mare.

2. Ca o mitralieră cu cadenţă infernală.

ŞI NIŞTE (NU CU TOATELE) OBIECTE

Energy Shield

Te protejează aproape complet pânăla epuizare. A lui. A ta vine după aceea.

Invisibility

Devii invizibil, dar nu cine ştie ce, monştrii te văd binişor. Poate fi "pornită" şi "oprită" la dorinţă

Energy amplifier

Amplifică îngrozitor de mult puterea blaster-ului. Poate fi pornit şi oprit, consumându-se doar dacă e pornit şi se trage cu arme energetice.

Flare

Un soi de lumânare care arde intens pentru circa 20 de secunde, în orice mediu, răspândind o lumină destul de amărâtă.

Scuba Gear

Măscuţă de scăfăndruţ.

Armuri

De mai multe tipuri. Destul de eficiente. Se completează una pe cealaltă (vezi termenul "armuri aditive", din Quake 2, G08). Măi să fie, folosim deja bibliografie. Suntem pe drumul cel bun.

"...Mortal Kombat 4 nu este jocul pe care-l așteptam"

Mortal Kombat 4

Midway	Producator
www.midway.com	Web
Pentium 166MHz/16Mo	Sistem
recomandat	3Dfx
joypad recomandat. Plus lecitina.	Alte

Curiozitatea ne omoară, asta e. Așteptam Mortal Kombat 4 ca să văd ce s-a schimbat, cum s-a schimbat și, mai ales, în ce s-a schimbat. Producătorii au promis 3D la cote înalte, personaje realizate cu mare grijă pentru detaliu, poligoane mii și stele făclii. Și când să zic...

...hop și să-mi bucur mintea, privirea și degetele cu al patrulea episod din seria mult jucată, mi-a ieșit pe gură un trosc! Că hop nu mai aveam de unde. De ce?

Pentru că Mortal Kombat 4 nu este jocul pe care-l așteptam. Poate am greșit eu, dar recunosc că preconizam ceva în stilul unui Virtua Fighter având dinamismul dintotdeauna încântător al Mortal Kombat-ului, beneficiind de o poveste ceva mai bine pusă la punct - s-au scos două filme, la o adică - de o realizarea tehnică demnă de un al patrulea episod al unui joc și de un aer "serios" și o atmosferă puternică. Într-un cuvânt, așteptam schimbarea. Nu în altceva, ci într-un Mortal Kombat mai ofertant, mai puternic, care să prindă, la o adică și pe unii dintre cei care nu agreeaseră celelalte trei episoade și grămada de puieți de pe lângă ele.

3D-ul este, însă nu foarte deadevăratelea. Astfel că nu există o mișcare a camerei în jurul luptătorilor, care să genereze niscaiva unghiuri interesante și să permită niște mișcări mai hoațe. La o adică, engine-ul ar permite lucrul ăsta - se întâmplă uneori în joc ca perspectiva să se schimbe - însă în principal, lupta se duce ca și până acum, într-un tablou. Poți, ce-i drept să "intri" și să "ieși" în și din "planul tablei", cum se zice la școală, dar tastele respective nu influențează lupta în vreun mod spectaculos, fiind folosite cel mult pentru a te feri de vreun ghiveci aruncat de celălalt. Luptătorii sunt 3D - nici pe departe atât de bine realizați pe cât se credea, chiar și cu Voodoo - dar dacă de uiți de la o distanță ceva mai mare și cu ochii semiînchiși, poți să confunzi lupta cu una din... MK3, de exemplu. Asta, repet, pentru că nu s-a schimbat perspectiva.

În afară de astea două bobârnace pe care le-am primit în entuziasm, există niște lucruri destul de bune care au fost adăugate, sau schimbate.

În primul rând, fiecare personaj (sunt 15) a căpătat câte o armă, pe care o poți scoate când îți vine mai bine în timpul luptei. Bineînțeles, arma asta - în treacăt fie spus sunt cam penibile - poate fi aruncată, scăpată și, respectiv, culeasă de pe jos. Se poate folosi și arma adversarului, natural. Au mai fost introduse obiecte active în arenă, adică niște bolovani, cranii, chestii dintr-astea, care sunt folosite pe post de proiectile, efectul fiind semnificativ.



Moșule!!! De când nu ai mai pus mâna pe o periuță de dinți?

Alt element care mi-a mers la inimă este introducerea prizelor și a... articulațiilor, în luptă. Adică tot tacâmul de răsuciri de mâini, ruperi de coate, genunchi, ba chiar de gâturi. Arată tare bine și dau un aspect de volum și consistență ălora doi care se bat. Pe lângă unele faze care pot părea un pic dubioase - cum o fi să-ți întoarcă unul ambii genunchi pe dos? - există și o grămadă de scheme și mișcări îndeajuns de spectaculoase și de bine integrate în ciorbiță.

Mi-a mai plăcut că au fost scoase aberațiile alea de babalități, brutalități și alți asemenea ciucurei inutili. Fiecare jucător are două fatalități, serioase și rele, cu sânge la borcan, oase rupte, capete smulse, mă rog.

Există un "Practice mode" integrat, apărând în joc și lista cu toate mișcările, pentru toți jucătorii, incluzând fatalitățile. Așadar, adio site-uri și telefoane cu și despre combinații minunate (aiurea, parcă văd că are o gârlă de secrete).

Și, ca să mă pregătesc de încheiere, vă mai zic că filmele, alea de la... finaluri, sunt lipsite de orice feeling, fiind gândite cu orice, numai cu capul nu. Încă ceva rău, nu merge în rețea.

Una peste alta însă, MK4, deși nu aduce nimic extraordinar de nou în universul propriu, are mari șanse să placă. Doar atât vă spun: nu vă așteptați la nimic foarte deosebit față de ceea ce ați văzut până acum. Pentru că nici 3D-ul abia simțit, nici fumul, nici flăcările, nici ceața, fie ele chiar și voodoo-istice, nu reușesc să schimbe ceea ce până "ieri" a fost - și probabil va mai fi - cunoscut sub numele de "Mortal Kombat genre". Go.



Asimetricule!

- Bugs

85

Ce ne place	Ce nu
Dinamism și strigăte ca ale lui Bruslea și merele de aur. 3D-ul ăla, așa puțin cum e.	Același 3D, pentru că e prea puțin. Filme și personaje bătute cu leuca-n cap. Nu merge în rețea.

Forsaken

> "După mine, Forsaken a fost gândit pentru multiplayer. Asta se vede peste tot"

Producator	Acclaim
Web	www.acclaim.com
Sistem	Pentium 200MHz/16Mo
3Dfx	puternic recomandat
Alte	retea, retea

Anglia, ECTS 98, Forsaken, 3Dfx, ECTS, Anglia, Voodoooooo.... !!! Forsaken, FORSAKEN, lumini, umbre... 3Dfx, 3Dfx... Aaaaaah!

Mă scol din pat transpirat, îmi iau o Eugenie, mă aşez la calculator, îmi trosnec degetele şi încep:

Forsaken este unul din cele mai bine lucrate, tehnic vorbind, jocuri pe care le-am văzut până acum. Vedeţi, 'mneavoastră, 3Dfx-ul ăsta, oricât de minunat ar fi el, nu poate să facă treaba singur. Adică nu-i poţi spune "Alo, musiu Voodoo, i-a toarnă-mi până după-masă o grafică ţapănă, că eu am niţică treabă cu Push Over-u' ăsta!". El ştie, sărmanul, să facă ce-i zici. Cu alte cuvinte, o grafică bună o face un artist bun şi un grafician bun, ajutaţi de un chipset Voodoo. Forsaken, i-a avut în echipă pe toţi trei.

De când am fost anul trecut la ECTS, mi-a rămas gândul la jocul lui Acclaim. Aşa că, atunci când l-am prins în braţe, m-am aruncat cu capul înainte într-însul. Şi nu mi-a părut rău. Dar nici foarte foarte bine.

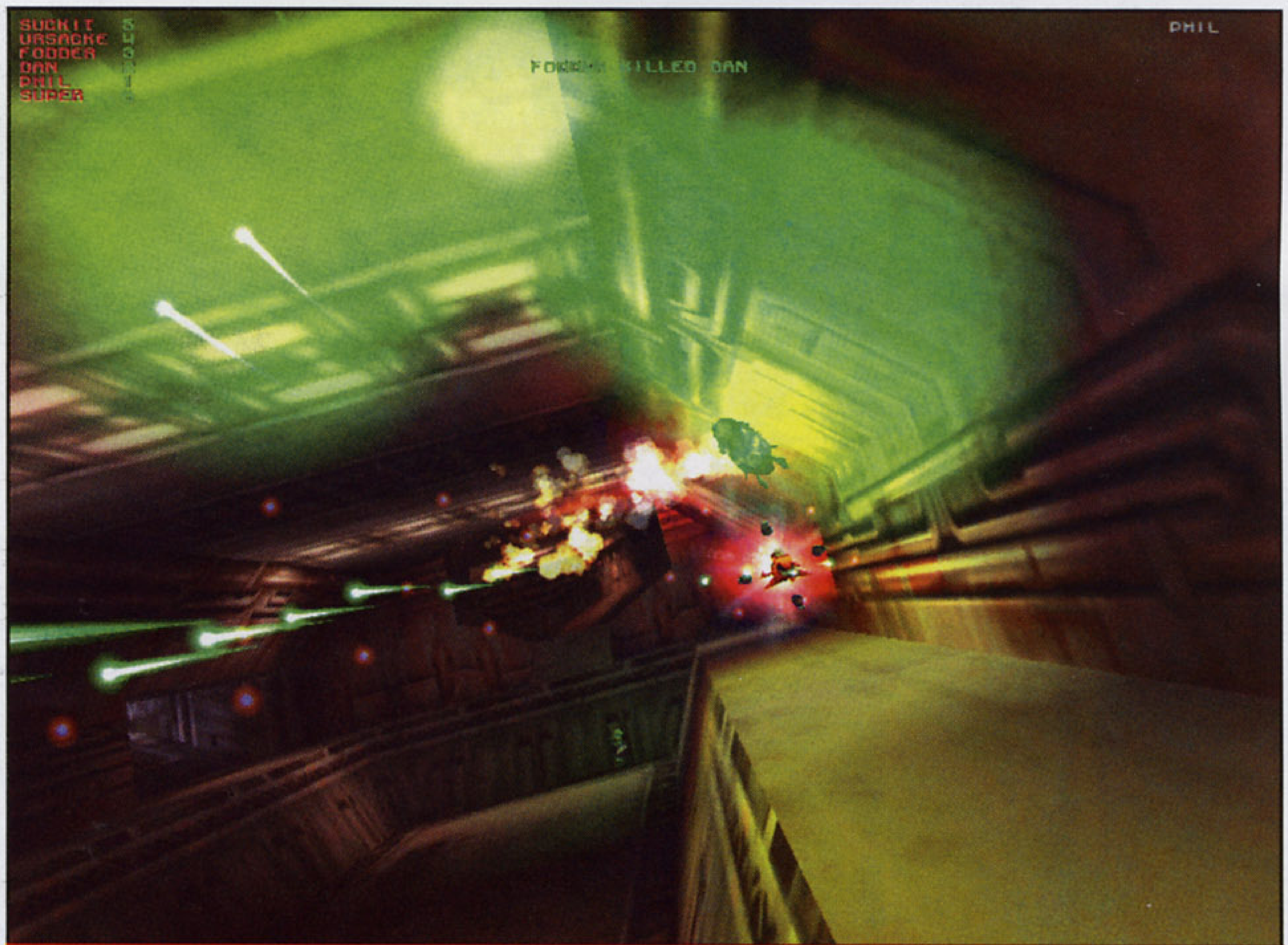
Există două semiplanuri, ca la geometrie. Semiplanul single player, destul de anost şi, după câteva niveluri, plictisitor - în ciuda graficii turbate şi îngrozitor de plăcută pentru ochi şi minte - şi semiplanul ălălaltu', cel multi-player, care e mult mai gustos.

După mine, Forsaken a fost gândit pentru multiplayer. Asta se vede de peste tot.

Tu călăreşti în joc pe un soi de hover-bike. La început poţi să-ţi alegi modelul preferat din vreo 15 motoare, fiecare cu caracteristicile lui. Idee pentru reţea, nu?

După aceea, armele şi echilibrul arme-armuri pică mult mai bine în multiplayer. Scenariul lipseşte cu desăvârşire, fiecare misiune din modul single având un text de trei rânduri în care ţi se zice ce şi cum trebuie să faci, legătura cu misiunea precedentă fiind practic inexistentă. Şi-apoi, fiecare nivel îl începi de la zero, fără să ai armele găsite în nivelul anterior. Nu există o adâncime de tipul... ştiu eu? Quake, DOOM, sau ceva asemănător, unde găseşti o armă pe nivel şi tot joci ca să vezi ce ţi se oferă mai departe. În Forsaken în fiecare nivel găseşti o mulţime de arme, misiunile fiind gândite, după cum am spus mai sus, separat una de cealaltă.

Pe lângă aspectul ăsta deranjant - că joci fără să ştii exact spre ce te

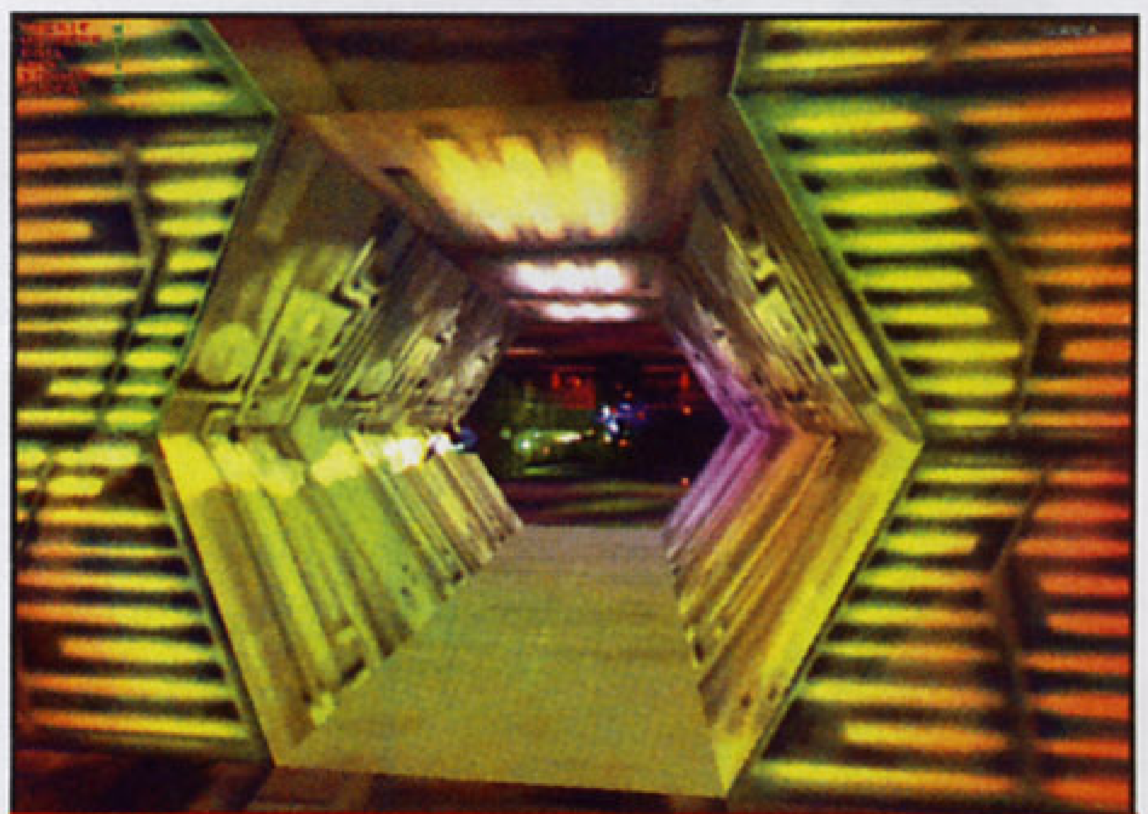


Scenă dintr-un joc în reţea înregistrat de nişte băieţi.

îndrepţi sau de ce te baţi - eşti îngropat în cel mai supărat univers grafic întâlnit (poate exceptând Incoming-ul, alt joc ultra-arătos). De la explozii la dâre de fum şi de la glow-uri şi iluminări psihedelice, până la secvenţa propriei căsăpiri, totul e făcut să încânte ochiul. Este clar jocul pe care îl arăţi prietenilor după ce ţi-ai luat Voodoo, ca să-i scoţi din minţi. Noi aşa am făcut şi ne chinuim şi-acum să-i băgăm la loc.

Pe partea de multiplayer, lucrurile sunt mult mai înfocate. Acţiunea este alertă rău, mergând spre furibundă. Armele sunt foarte multe şi cu efecte din cele mai diverse. Când se întâlnesc patru inşi într-o cameră şi fiecare trage cu un şuvoi de energie de culoarea curcubeului, adăugând câteva rachete şi mine după gust, atmosfera tinde să devină puţin spus ameţitoare.

Pe lângă aspectul grafic şi sonor (că şi sunetul e mult peste ok) mai există şi şpirifanţurile necesare unui game-play ca la carte. Asta înseamnă arme cu efecte din cele mai ciudate. De exemplu, o rachetă care înfiptă într-un inamic, îl uşurează de toate armele şi obiectele, lăsându-i-le în urmă spre a fi culese de altcineva. Sau o altă demenţă de bombiţă ce generează un câmp gravitaţional unde odată intrat, rămâi un pic imobilizat. Sau poate chestia numită Titan, cu un efect asemănător unui BFG mai ofticat să fie mai semnificativă. Plus mine de diferite tipuri cu efecte din cele mai nepopulare. Şi tot aşa, jocul în reaţea devine frumos tare, iar dacă sestrâng la un loc vreo patru inşi dornici de caft, treaba merge



Arhitectural Forsaken nu străluceşte, fiind destul de plin de ţevi şi conducte. În reţea dă bine, însă.

mai mult decât strună.

Ascultaţi-mă acum, că nu mai am loc. Jocul merge şi software, dacă placa video este cât de cât neproastă, dar... luaţi porcul lu' Dossia, scoateţi-i mărunţaiele băneşti, cumpăraţi-vă 3Dfx, înşfăcaţi de undeva Forsaken-ul şi croşetaţi printr-o metodă oarecare o reţea. Altfel pierdeţi. Şi lucrul cel mai grav, nu ştiţi ce. Go.

- Bugs

87

Ce ne place	Ce nu
Grafica, nu atât ca rezoluţie, cât ca paletă de culori Joc excelent în retea.	Lipsa totală a unui scenariu susţinut în jocul single-player şi, probabil implicit, lipsa adâncimii.

"Are un gust de linguriță cu dulceață. O dai pe gât și după aia gata, apă minerală."

Heart Of Darkness

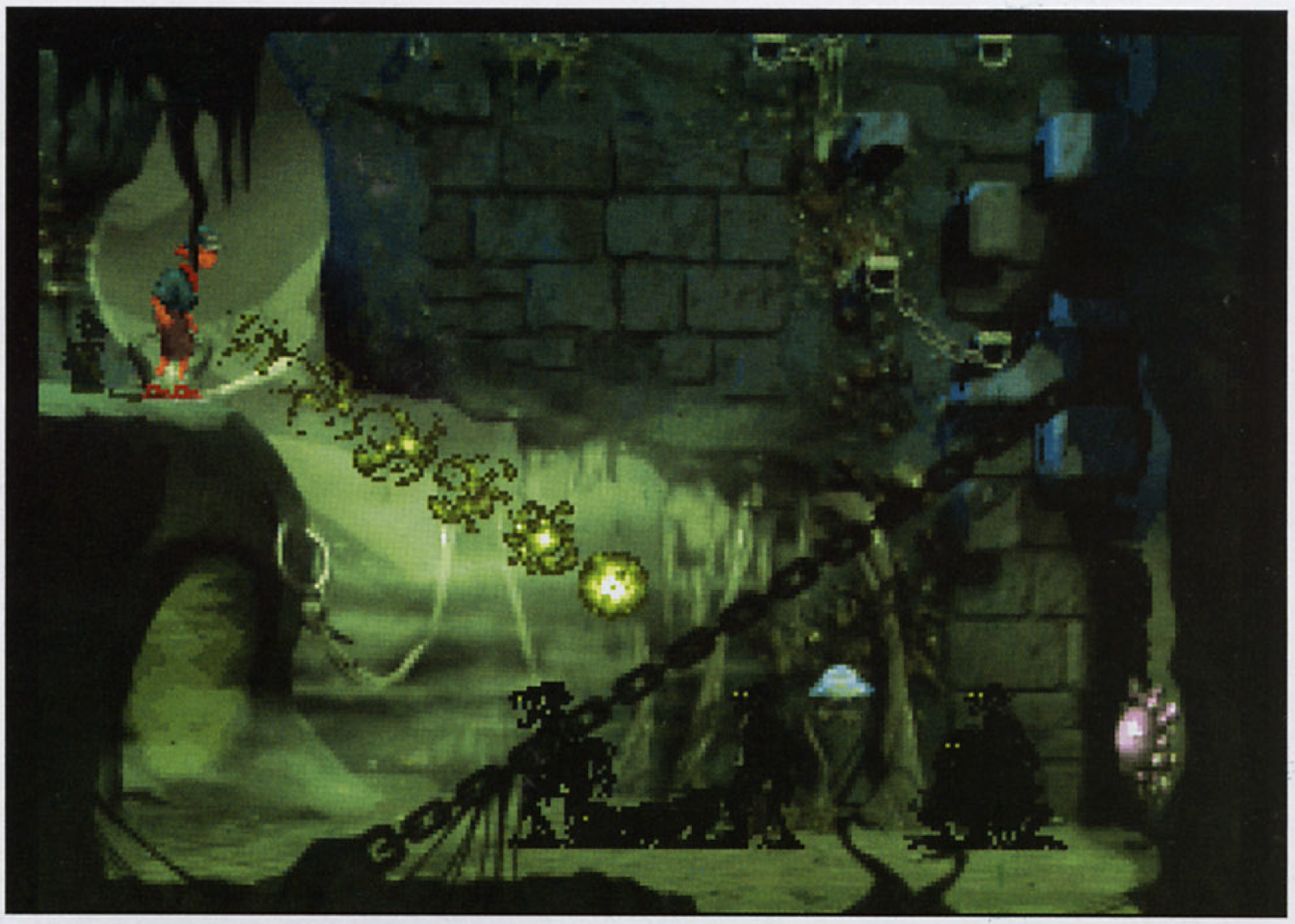
Interplay	Producator
www.interplay.com	Web
Pentium 166MHz/16Mo	Sistem
nesuportat	3Dfx
placa de sunet	Alte

Cred că au trecut aproape trei ani de când am văzut primele secvențe animate din Heart Of Darkness. La vremea respectivă, jocul promitea să fie cel mai tare Jump'n Run de pe PC. Și dealtfel, dacă n-ar fi existat Abe's Odyssey, ar fi fost chair acum pe primul loc.

Universul în care te scufundă jocul este atât de încântător încât n-ai mai ieși cu una cu două. Fără să aibă o grafică extraordinar de detaliată - lucru valabil și în cazul Oddworld-ului, dacă vă amintiți - Heart Of Darkness rupe la capitolul animație. Personajul pe care-l ai la dispoziție are unele din cele mai naturale - sau sugestive - mișcări dintr-un Jump'n Run și care, în plus, nu sunt deloc puține. Rămâi uimit din trei în trei minute văzând tot soiul de atitudini și de ipostaze, iar la început, atunci când iei contact pentru prima dată cu jocul, plăcerea și uimirea sunt cu atât mai mari.

Pe lângă cele j'de mii de frame-uri de animație pe care producătorii le-au lucrat pentru a permite varietatea asta de mișcări - muncă de chinez bătrân și plicitist - mai există și o puzderie de idei noi, mergând de la modul în care face alpinism pe ziduri sau stânci eroul principal, trecând prin pseudoAI-ul inamicilor, care fug, se feresc, te iau prin învăluire, sau te imobilizează și terminând cu umbrele, a ta și a altor personaje, care se unduiesc pe pereți în timp real.

În joc nu ai vieți, credite sau ceva asemănător, salvările sunt automate și, în general, nu te interesează ce și cum. Tu îi dai înainte. Unul din aspectele la care Heart Of Darkness pierde față de Oddworld, este acela legat de liniaritate. În Abe's Odissey, chiar dacă jocul era liniar pe total, puteai din când în când să te mai abați de la traseu pentru o bucată, cât să-ți lase impresia că ai luat o mare decizie și să te întrebi "ce-ar fi fost dacă o luam pe partea ailaltă?"



Sus: plăcerea de a bombarda amărâți negri cu chestii verzi.
Dreapta: mergi cu grijă pe lanț, după aia escaladă la cald





L-am terminat în două zile iar senzația pregnantă a fost aceea de "prea scurt". Are un gust de linguriță cu dulceață. Ai dat-o pe gât și gata, apă minerală. Mă așteptam să fie mult mai lung, având în vedere cel puțin două aspecte: a durat un car de ani până l-au făcut și... dacă tot au muncit și-au făcut animația turbantă a personajelor, de ce să n-o folosească mai mult? Peste un timp nu foarte lung, probabil, o să fie oricum lăsat în urmă de... un Abe's Odyssey al viitorului.

Sfatul medicului, așadar: nu ezitați să-l încercați. De preferat cu cel puțin o săptămână înainte de sesiune, examen sau teze, în doze de câte maximum 3 ore. În cazul apariției unor efecte secundare, contactați-vă prietenii sau părinții. Go.

-Bugs

PS: v-aș mai fi zis vreo câteva, dar mai bine o poză două în plus.



După cum vă spuneam, umbrele se-ntâmplă frumos de tot.

88

Ce ne place	Ce nu
Animația personajului și grafica foarte variată. Umbrele. Univers bine pus la punct.	Pentru cât l-am așteptat, putea să fie mai lung. Ecranul nu e folosit integral.

Descent FreeSpac



Aflaţi într-o continuă nehotărâre cu privire le numele final al jocului (fie Descent: FreeSpace fie Conflict: Freespace) producătorii FreeSpace-ului se pare că au dat o nouă lavitură. Şi au ştiut şi cum.

Am început să joc FreeSpace cu gândul şi inima la I-War. Poate din acest motiv prima impresie a fost negativă: scenariul jocului nereuşit, chiar nătâng (a început să mă "inerveze" şi pe mine faptul că la majoritatea jocurilor trebuie să subliniez lipsa unui scenariu cu "idee"). În principiu, în interiorul unui risipitor conflict dintre două rase puţin spus intolerante, intervine foarte convenabil o a treia, pornită să le căpăcească bine pe primele două, având la dispoziţie atât niscaiva tehnologii secrete cât şi avantajul că în ultimii ani, "liberă de contract", nu a fost nevoită să-şi scoale trupele la ora patru dimineaţa şi să le dea fasole cu neutroni cruzi la masa de prânz.

Natural una dintre aceste rase este cea "humană" formată din, mai mult sau mai puţin, "American Heroes fighting 4 Justice", cea Vasudan-ă, "oameni" cruzi dar drepţi (cam ca Tracii) şi vicioşii Shivan-i, o combinaţie de Rumburak 40% şi Vulpe 60% (din "Ursul păcalit de Vulpe").

"Jos strugurii umani!"*

Da! Jos strugurii umani! am strigat şi eu deşi nu-mi definisem exact sensurile reale ale conceptului, nici cum pică chestia pe speranţă matematică, sau... matricea regretelor! Nu contează!

Începi ca un needucat, avansat de la "carne de tun" la "cotlet de laser" în forţele stelare foarte pământene, angajate în "miuţa" cu Vasudanii. După câteva misiuni de antrenament menite să te aducă la curent (alternativ) cu logistica eşti liber să te descurci în Space Combat.

Space Combat, pentru că asta este. Fie că eşti un erou care joci totul ca la Descent, fie că apelezi cu încredere la colegii de echipă. Acest tip de comportament are consecinţe asupra medaliilor pe care le primeşti. În primul caz, în care te dovedeşti extrem de eficient în lupta corp-la-corp, când vei fi tot timpul unul dintre cei care va administra lovitura fatală, vei primi premii pentru curaj, luptă, Ordinul Muncii clasa a II-a, etc. Dacă dimpotrivă te vei dovedi iscusit în a-ţi dirija colegii în linia frontului atunci vei fi medaliat pentru coordonare. Între noi fie vorba, chestiile astea cu medalii & stuff chiar adaugă un plus considerabil la motivaţia originală a jocului.

Nu vei fi lipsit de prezenţa celor 1001 de taste, pe care vei face bine să le reţii cât mai iute cu putinţă dacă vrei să lupţi eficient în misiunile înaintate. Nimic nou din acest punct de vedere. Pate cel mai bine se joacă printr-o combinaţie tastatură (pentu mişcarile de amploare) şi mouse (pentru fineţe, cum ar fi păstrarea tirului pe un inamic aflat în mişcare).

În principiu, colegii cu care intri în misiune au deja definite anumite obiective, corelate cu cele ale misiunii, însă nu după mult timp vei descoperi că în anumite cazuri este bine să schimbi aceste obiective, mai ales când este vorba de protejat ceva de furia inamicului. Tot astfel vei descoperi şi necesitatea de a combina strategic diferitele moduri de a aborda lupta, despre care vorbeam mai devreme. De exemplu dacă misiunea în curs este aceea de a spulbera inamicii care sosesc în valuri printr-un jump-node, atunci vei descoperi că cea mai eficientă metodă de a rezolva situaţia este aceea de a comanda tuturor unităţilor să atace nava inamică pe care o ai în ţintă, apoi pe următoarea, următoarea, şi aşa mai departe, risipirea puterii de foc pe mai multe planuri fiind, de departe, mai ineficientă.

În multe privinţe FreeSpace păstrează anumite elemente de "forţă" introduse de alte jocuri. Una dintre acestea ar fi posibilitatea de a distruge doar unul singur, sau mai multe, subsisteme ale unei nave, fară a o distruge. Astfel te vei întâlni des cu misiuni cu obiective de capturare a unor importante nave inamice, trebuind să le "dai jos" motoarele, urmând "lichidarea" scuturilor...

Sfaturile diverse pe care le vei primi



O salvă de rachete Hornet dă un efect impresionant. Asta dacă nu eşti cu spatele la dânsa, caz în care efectul se transformă în şut. E drept, cu nimic mai puţin impresionant.

e: The Great War



în cadrul transmisiilor sunt în general importante. Uneori însă am pățit ca în momentul unui atac surpriză, un cască-urechea-bine de la contra-informații să-mi țipe în cască (o singură cască, cealaltă dă rateuri și să vezi atunci haz când un nefericit de la GO vrea să joace ceva în intimitate, cum își articulează periodic câte o palmă peste urechea cu casca proastă) "Hammer of Light! Hammer of Light!". "Liniște!" am strigat înțepat. De parcă atunci când o să iau castane mă mai interesează dacă nemernicul e de la "Ciocanul cu Leduri" sau "Generația Pro"!?



"Johnny! Snap out of it!"

... parcă-mi șoptește o făptură mlădioasă. "Cum? Ce? În ce fel?" îngaim buimac. La lumina insensibilă a neoanelor, spre groaza mea, contururile făpturii-celei-prea-mlădioase se metamorfozează în profilul, mai degrabă modular, al lui Max:

- Scoală moșule că uite e 2 dimineața și mai ai de scris la FreeSpace!

-... (Error: Insert a valid system disk and press Enter)

-... uite Paul a terminat de scris Dominion și acum se laudă că a scris tot ce avea de scris și că ar trebui să luăm exemplu de la el.

- Cum? Ei bine las' că-i arătăm noi lui!

Lăsăm la o parte prostiile și trecem direct la punctele la care FreeSpace excelează.

Imediat te lovește arhitectura navelor, fie că e vorba de cele minuscule sau de super mastodonții fortăreață, totul are un aspect foarte bine gândit.

Imaginea asta a navelor de doi kilometri lungime aduce un feeling deosebit în timpul jocului. De exemplu ai o misiune în care o anumită tehnologie te face nedetectabil de la distanțe relativ mari. Scopul misiunii este acela de scana în liniște navele care intră printr-un jump-node în convoiul inamic. Oricum ai sentimentul acela al lui Greuceanu care se dă de trei ori peste cap, se transformă în muscă și spionează casa mumei zmeilor, dar când, după o serie de nave mari dar nesemnificative, prin jump-node intră Lucifer, atunci chiar ai senzația că ești un păduche ignorant lângă port-avionul Missouri.

FreeSpace excelează și în realism. Astfel vei remarca faptul că atunci când tragi într-o navă, aceasta începe să fumege exact prin punctele în care a fost atinsă de proiectile. În plus, dacă o navă e aproape distrusă, tot felul de descărcări electrice traversează carcasa. Exploziile sunt și ele extrem de realiste. Unele nave sau rachete foarte puternice, atunci când explodează crează o

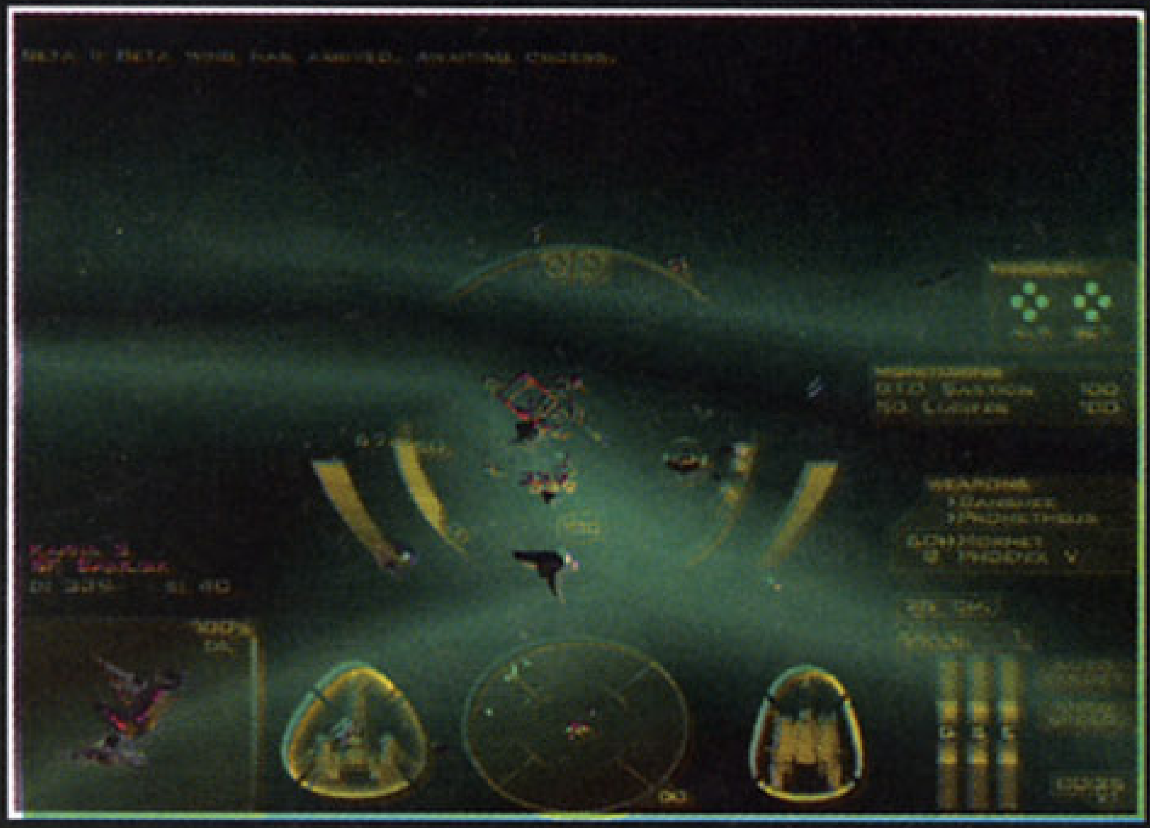




Dreapta: așa se-ntâmplă lucrurile când o navă intră sau iese din hiperspațiu.
Jos: există în joc mastodonți cosmici de-a dreptul nesimțiți ca mărime. Asta e unul mic.







undă de șoc impresionantă de care trebuie să te ferești. Pe lânga faptul că strică nava in care te afli, te și aruncă la o oarecare distanță.

Un alt punct forte al jocului este calitatea AI-ului. Inamicii nu se descurcă prost iar pe colegii tăi chiar poți să te bazezi. De exemplu, dacă ordoni unui grup să dezactiveze motoarele unei nave inamice care trebuie capturate, atunci aceștia vor face acest lucru fără să se lase distruși prostește în timp ce sunt preocupați cu "munca". Acesta este motivul pentru care există misiuni ce pot fi terminate fără probleme, nefiind nevoie ca tu să tragi vreun foc.

O chestie mai puțin văzută la alte jocuri, și care ridică semnificativ calitatea FreeSpace este faptul că poți face o serie de modificari in cea ce privește navele și armele inainte de a intra in misiune. În primul rând poți selecta cu ce tip de nave vei intra, tu și wingmen-ii tăi în luptă. Alegerea se face in functie de navele disponibile (pe măsură ce inaintezi in campanie va creste atât varietatea cât și numărul efectiv al navelor) și de profilul misiunii pe care urmează să o începi. Tipurile implicite de nave pe



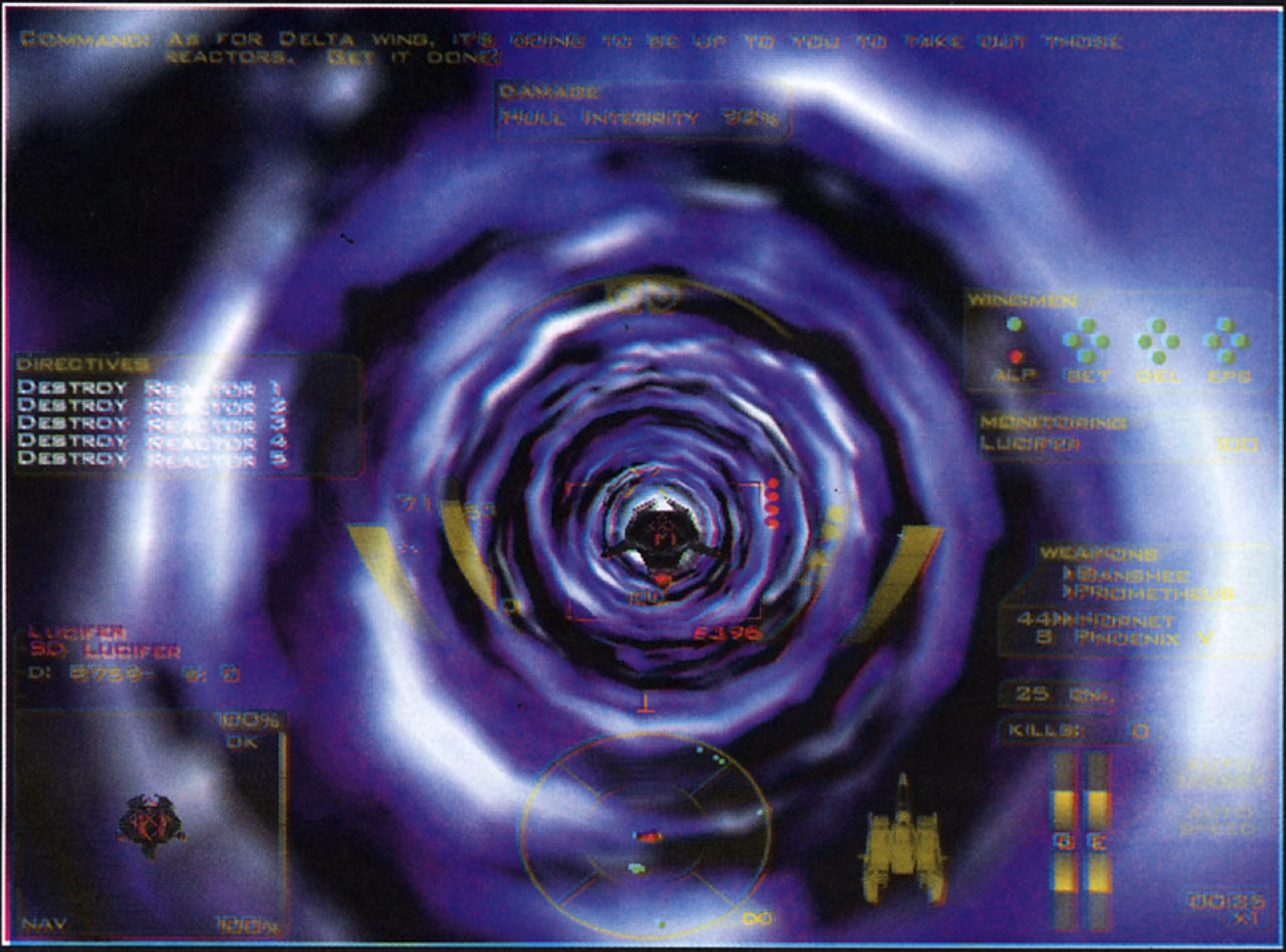
care le stabileste jocul ca fiind optime pentru misiunea respectivă sunt in general satisfăcătoare, dar am reușit să termin unele misiuni doar făcând modificări masive la acest nivel.

Armele sunt și ele disponibile (gradat) intr-o varietate din ce in ce mai mare, singura limitare la acest nivel fiind dată de tipul navei selectate (de exemplu, navele de viteză, cu armuri slabe, fiind ineficiente ca bombardiere nu au multe sloturi pentru rachete sau bombe).

Dacă te simți suficient de erou poți deasemeni să-ți scoți din grup colegii și să infrunți inamicul de unul singur. Nerecomandabil.

TIP: mai ales spre finalul campaniei vei intâlni misiuni "cascadă" care se succed una după alta fără a mai putea trece pe la "hangare". Asta inseamnă că vei intra in misiunea următoare exact așa cum ai ieșit din cea curentă in cea ce privește configurația navelor, rachete rămase, și wingmen-ii supraviețuitori. Chestia e menită să-ți reamintească că colegii tăi nu sunt neapărat dispensabili și că trebuie să termini misiunile cu "fruntea sus" și nu cu 1% la integritatea navei.

La un moment dat, chiar dacă tu stai binișor cu dotarea, unii wingmen-i pot rămâne fără rachete sau mijloace de "decoy" a rachetelor inamice. Dacă in momentul in care te avertizează de acest lucru nu soliciți o navetă de suport atunci sansele de supravietuire ale respectivului sunt considerabil micșorate...



Sus: în ultima misiune trebuie să urmărești Lucifer-ul , ce-a mai rea navă Shivană, în hiperspațiu. Așa e pe-acolo.
Dreapta: o idee care ridică mult farmecul este faptul că poți să-ți configurezi atât escadroanele de wingman-i cât și încărcătura de armament a fiecărei nave în parte



De departe una dintre cele mai interesante chestii la FreeSpace e viziunea asupra misiunilor si a obiectivelor. Uneori am ratat obiectivul principal al misiunii iar in debriefing am aflat că "ai făcut tot ce era omenește posibil" și am trecut la misiunea următoare. Adică o flexibilitate foarte "omenească" nemaiintâlnită in lumea jocurilor și care merită toate laudele. Obiectivele care trebuie executate sunt afișate ca directive pe ecran, in timpul jocului. Completarea acestor directive este suficientă pentru a termina misiunea, însă dacă vrei să termini intotdeauna misiunile cu calificativul excelent, nu ar fi o idee rea să fii atent și la obiectivele "on-line" care i-ți sunt transmise in timpul luptei chiar dăcă uneori acestea contravin cu unele obiective secundare din briefing. De exemplu: obiectiv secundar *"All Vasudan forces must be eradicated"* - obiectiv "contrainformații" *"Capture the Rasputin"*. Și asa mai câștigi o medalie.

Multiplayerul în FreeSpace e bun, poți juca cooperativ, pe echipe, aliați sau inamici aproape orice misiune din campanie sau orice altă misiune cu care jocul mai vine. La acest capitol trebuie să spunem că jocul vine cu un editor de misiuni FRED (despre care se aude numai de bine) care e foarte frumos dar pe care nu am reușit să-l rulăm.

În final e de spus că FreeSpace este un joc "deschis". Ai posibilitatea să update-zi jocul cu misiuni noi sau chiar cu campanii noi.

Epilog

Nu știu ce a-ți înțeles din articolul acesta, dar eu când il recitesc realizez că nu am reușit să scriu nici a zecea parte din chestiile care fac din FreeSpace: The Great War un joc excelent atât pentru impătimiții genului, pentru care trasează noi standarde, cât și pentru cei care nu au gustat stilul până acum, caz in care FreeSpace este un perfect inceput. Am zis.

- Johnny

* *- patentul aparține unui prieten*

Autorul tine morțiș să mulțumească următorilor:
Marilyn Manson, Daffy Duck, Intel Corporation, realizatorilor emisiunii "Floarea din Gradină", creatorului lui Bălănel și Miaunel și, nu în ultimul rând, Microsoft, pentru sistemul de operație pe cord deschis Windows 98.

94

Ce ne place	Ce nu
E ca un Tie Fighter îmbunătățit puternic, atât tehnic, cât și pe domeniul ideilor.	*Senzitivitatea mouse-ului e cam prea mică.*

Producator	Volition Software
Web	www.volition.com
Sistem	Pentium233MHz/32Mo
3Dfx	puternic recomandat
Alte	joystick

"...împrăştiat pe 3 CD-uri, e plin de metafore, profeţii şi viziuni de oameni plecaţi cu pluta, cum s-ar spune."

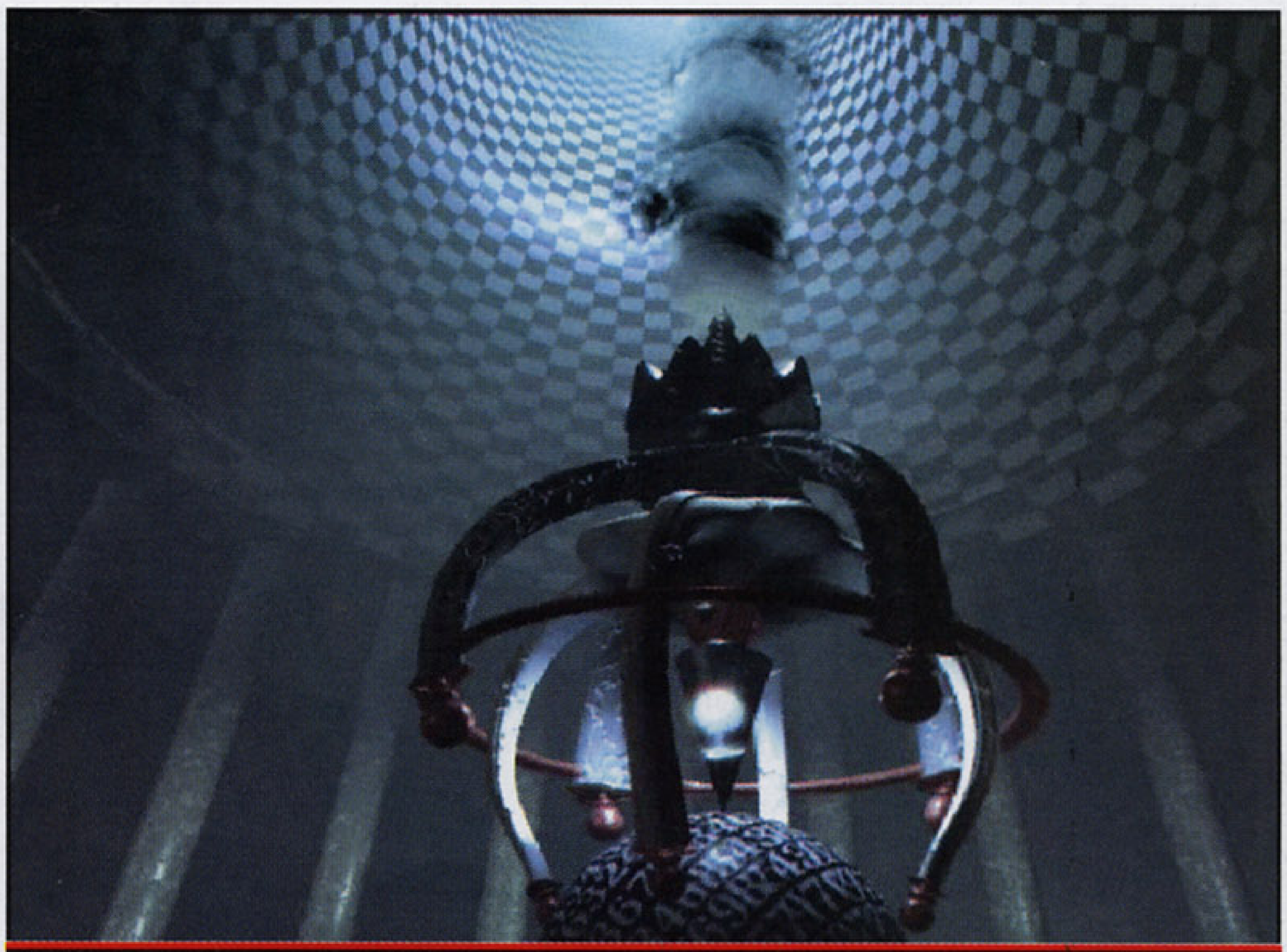
Interplay	Producator
www.interplay.com	Web
Pentium 166MHz/16Mo	Sistem
nesuportat	3Dfx
creion si carnet	Alte

Of Light & Darkness

L-am aşteptat în secret vreo câteva luni. Am strigat după el imediat ce a apărut. L-am primit, văzut şi...m-a învins. OLAD este un Action/Adventure (zic ei) mult prea complex pentru a fi explicat. Pe scurt treaba e aşa:

Cu Folosind un engine de Zork şi un scenariu bazat pe sfârşitul mileniului, împrăştiat pe 3 CD-uri, e plin de simboluri, metafore, profeţii şi viziuni de oameni plecaţi cu pluta, cum s-ar spune. O sumedenie de poveşti încâlcite şi "bucăţite" sunt presărate într-un sat de undeva dintre rai şi iad. Tot acolo se află "camerele" celor 7 păcate capitale: Furie, Lăcomie, Pofte Trupeşti, Mândrie, etc. Odată cu ele, cele 7 "device-uri" ale fiecăruia: Foamete, Poluare, Razboi, Ciumă şa. Tu eşti desemnat de un tribunal nevăzut ca "Cel Ales" pentru a salva pământul de la Apocalipsă. Ea urma să vină odată cu noul mileniu, când chiar lordul cel negru al celui de-al 7-lea mileniu venea să vadă personal cum confraţii lui, reprezentanţi de seamă ai celor 7 păcate de-a lungul întregii sale domnii aveau să-şi reintre în drepturi direct pe pământ.

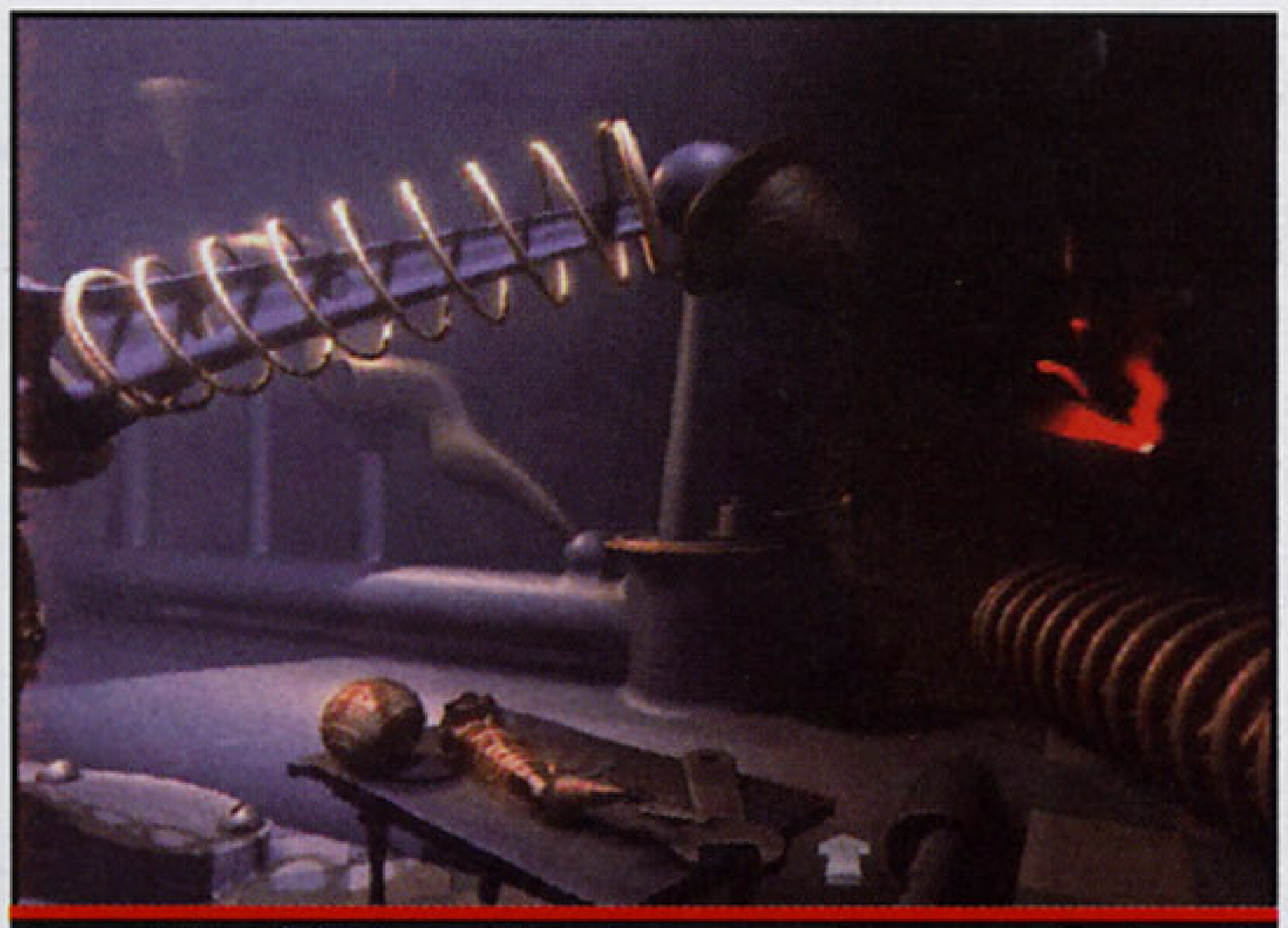
Ar mai trebui spus, că pe lângă obiectele fiecărei APARIŢII (reprezentanţii păcatelor de care spuneam), a globurilor (materia primă în fabricarea luminii de diverse culori) a teleportoarelor, camerelor şi device-urilor speciale, pe undeva prin satul ăsta este o fată superbă, o fostă stripteoză, Angel de care trebuie să dai. Ce şi cum se face? Iei un dicţionar gros, manualul şi 2 barili de cafea.. Este uunul din puţinele jocuri (aproape singurul) la care daca nu ai manual... nu prea ai nimic. Dinspre partea de acţiune scopul este să urmăreşti lumina sub care intră în sat "APARIŢIILE" să le furi obiectele (care din fericire apar în alte camere decât măştile proeminenţiilor păcătoşi), să determini prin deducţie, dintr-o serie de citate mitico-politico-psiho-magi-actuale, cărui păcat aparţine fiecare "APARIŢIE", să te duci în camera păcatului respectiv, şi făcând o lumină (de culoarea pe care a intrat el în sat) pe masca individului, combinată cu obiectul lui şi alte bălări să-l trimiţi de unde a venit.



Deşi imaginea poate părea ca aparţinând unui joc de genul Riven-ului - unul din cele mai bătute în cap quest-uri care au populat vreodată lumea jocurilor - vă asigur că Of Light And Darkness este o experienţă total diferită.

Apocalipsa vine în forme naturale, după cum s-a arătat: Poluare, Foamete BLA-BLA. Măştiile de care vorbeam, aparţin unor figuri proeminente ale păcatului: Quechua, Myhic GodKing of the high Andes - DarkLord of the First Millennium 5000 BC. Apoi o listă ce-i cuprinde pe restul: Cain (fiul lui Adam şi Eva) 3000 B.C., Alexander the Great 323 B.C., Caligula 12 A.D. Ivan The Terible 1530 A.D. MArie Antoinette, Krupp şi tot aşa. Fiecare cu greutăţi pe umeri. Şi asta nu măsurat in vâte victime a făcut, câţi a sacrificat omorât, pedepsit, etc. Moartea nu este un păcat. Este o consecintă a unui păcat: Furie, Lăcomie, etc.

Cum se vede treaba, lucrurile sunt complicate. Pe lângă chestia cu APARIŢILE, mai ai de deschis o sumedenie de uşi, de identificat locaţii, relaţii între obiecte şi tot aşa. Frânturile de film care apar aşa în peisaj, au o singura protagonistă: Angel. Ea tot pune întrebări, foarte calm, despre Cel-Ales (adica tu) despre cum a ajuns ea acolo, despre ce era inainte, despre ce o să fie. Cel care răspunde, nu se vede dar are un sentiment de împlinire când e vorba de apocalipsă. Cum a ajuns ea acolo? Ce treabă are? A avut nişte viziuni. Mă rog, mă complic şi aşa prea tare.



Pictorul ăla o fi fiind el celebru din vreun motiv oarecare. Deplasat de pe linia dreaptă însă, e din naştere.

O prezentare mai concretă? Produs de Tribal Dreams, o divizie a lui Interplay, e o replică pe cinste Zork-urilor. Băieţii au angajat un pictor pe numele lui Gil Bruvel (cam celebru pe la ei) şi i-au zis: nu mai picta că te plătim noi să devii virtual. El a zis: "Daca fac ce vreţi voi tablouri, le vând pe 10 mil. de dolari." Şi cam atât cred ca a primit. Cert e ca jocul arată de te iei cu mâinile de cap. Engine-ul este un pic limitat (când ştiu că există OMNI 3D la Cryo), dar nu se simte prea tare. Partea sonoră este suficient de atmosferică. De fapt combinaţia dintre suprarealismul peisajelor, concept, scenariu, interfaţă (montarea scenelor) asimetric, dă o anumită greutate atmosferei care să atârne la scor. Mai nasol ar fi, că de la un moment dat, devine mai greu să faci un lucru decât să aflii ce ai de făcut. Cum ar fi, să mergi dintr-un loc în altul (apariţiile îţi blochează drumul cerându-ţi obiectele lor) în loc să te chinui la deducţia relaţiilor.

Una peste alta, jocul este foarte aproape de ce aşteptam eu să se întâmple: simboluri, suprarealism. Ar mai fi doar câţiva paşi, pe care sigur s-o găsi careva să-i facă, şi jocurile or să ia altă direcţie. Până atunci, dacă puteţi să faceţi rost de OLAD- Profecy (de preferat până în anul 2000, ca să mai aibă ceva valoare) n-ar fi rău. Trebuie doar să-ţi faci cruce în faţa lumii create de Gil, în faţa celor peste 3 ore de muzică şi voci a la James Woods şi Lolita Davidovitch (Angel) a celor 51 de caractere generate aleator implicate în puzzle-uri bazate pe trei nivele de timp. Doamne Ajută!

-Andrei

87

Ce ne place	Ce nu
Univers grafic şi sonor ieşit bine de tot din sfera normalului. Idee şi concept asemenea.	Uneori tinde să devina un soi de arcade primitiv. Puţin rejucabil. Nu are decât speech, nu şi text.

Sanitarium

> "Imi doream de mult un clasic, un joc care să-ţi dea satisfacţia pe care o ai când vezi un film bun."

Producator	Dreamforge
Web	www.dreamforge.com
Sistem	Pentium 133MHz/16Mo
3Dfx	nesuportat
Alte	placa de sunet

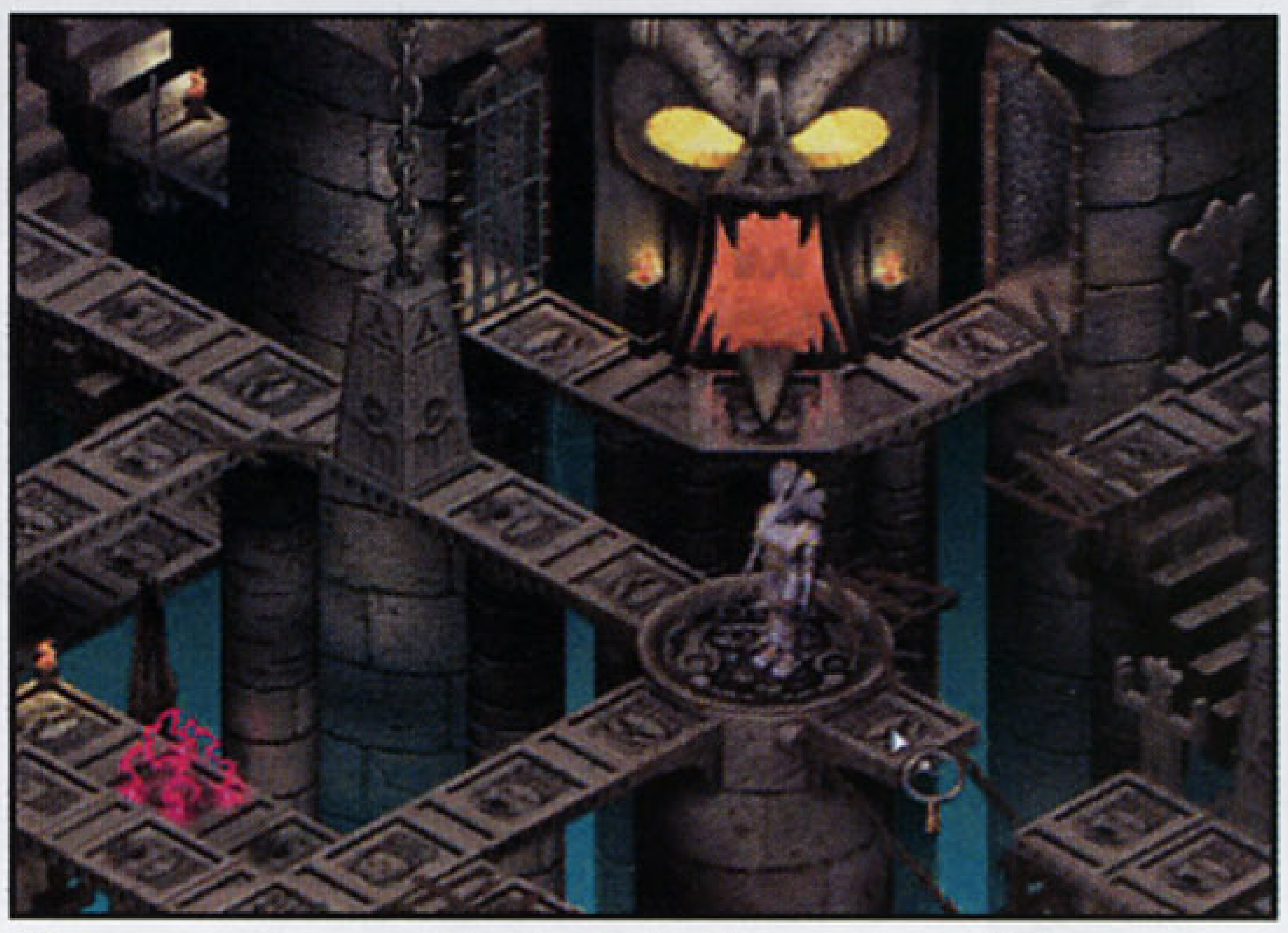
Nu-i nevoie decât să-l vezi. Chiar dacă nu prea le ai cu quest-urile îl poţi declara măcar interesant. Se vede de la o poştă că are în el o atmosferă grea. Unde mai pui că la capitolul quest-uri situaţia nu-i aşa de roz. Poate doar Arcade-ul să mearga mai slab...şi nu înţeleg de ce!

Când am avut plăcerea să joc demo-ul mi-am dat seama cât de însetat eram după quest-uri. După quest-uri bune. Ba după ce l-am terminat am început furios să mă întreb de ce nu se străduie oamenii ăştia, care preferă să dea chix cu tot felul de engine-uri 3D, cu tot felul de RTS-uri unul mai forţat decât altul, să gândească un scenariu şi să muncească liniştiţi apoi până la marele succes. Răspunsul a venit destul de repede.
Ultimii care au încercat să mai mişte ceva în zona quest-urilor, Westwood-ul s-a concentrat pe engine poligonal, pe 16 biţi de culoare şamd. Ce-a ieşit este demn de laudă. Pe de altă parte însă, băieţii de la ASC au demonstrat că nu neapărat poligoanele contează. Engine-ul lor bitmap-ist, perspectiva ţintuită izometric, peisajul cu două plane, combinate cu material sonor de calitate şi cu un scenariu nu mai puţin valoros au dovedit măestria unui clasic.
Sunt convins că m-am lăsat uşor infuienţat de atmosferă şi de faptul că îmi doream de mult un clasic, un joc care să-mi dea satisfacţia pe care o ai atunci când vezi un film realmente bun, când descoperi "meserie la greu" şi ceva artă. În plus, toată povestea de la început, din intro...

Intro

Tu, un om de ştiinţă, dai peste "evrika" într-o seară. O suni pe draga ta entuziasmat. Urmează să-i povesteşti acasă minunea. Te sui într-o maşină "albastră de sport", pui un CD, dai tare, o calci bine şi te înfigi în serpentinele locului. Afară e urât, plouă, nu trece mult şi Crash Bum Bang!
Ei, cum spuneam, toată această atmosferă, cât şi faptul că te trezeşti apoi într-un loc straniu mă trimit inevitabil cu gândul la "Another World". Înţelegeţi de ce sunt aşa încântat? Faptul că dintr-o dată, fără să şti ce e cu tine într-un loc plini de nebuni, ai de-a face cu toţi psihopaţii, care vorbesc cu seninătate despre te miri ce aberaţii creu de întâlnit într-o lume morală. Dar aici e doar începutul. Pentru că, într-un final s-ar putea să fi dezamăgit de faptul că, fiind într-un moment mai dificil al jocului, capul frăţoirului mai mic, vinovat doar că se afla prin preajmă, să nu scoată acelaşi zgomot izbit de perete ca cel al nefericitului din joc. Şi asta s-ar putea să-i ia din scor. Noi ţinem la realism în joace!





Sus: lumea din Sanitarium e plina de straniu şi de mister, la fel cum e lumea care a făcut Sanitarium. Dreapta: straniul şi misteriosul se combina cu ceva geometrie anlitica şi cu câteva noţiuni de trigonometrie.

Că veni vorba de realism. Trebuie amintit că procentul de aberaţii şi forţări, de dragul jucabilităţii tinde curajos spre nul. Vreau să spun că obiectele din joc, mijlocul prin care le iei şi le foloseşti, utilitatea şi prezenţa lor are valoare şi sens. Nu sunt puse obiecte doar de dragul de-a complica inutil treba, fiecare e necesar (dând greutate acestui cuvânt) pentru a trece mai departe, iar puzzle-urile nu sunt "în sine". Ele participă din greu la scenariu, la derularea epică a poveştii. Personajul are destulă inocenţă, are destul curaj, destulă greutate cât să susţină povestea (ceea ce unii reproşau BladeRunner-ului) şi face parte frumos în poveste. Pe de altă parte însă el urmează un scenariu destul de linear, ceea ce nu prea ne place.
Ştiu că urmează să vă cer cu nesimţire să încercaţi să faceţi rost de el în versiunea lui completă de 3 CD-uri, asta însă numai pentru că e păcat să spargi toată atmosfera lui într-un RIP. Filmele sunt făcute foarte bine, speach-ul şi atmosfera sonoră atârnă greu şi.... ce mai. Fără ele rămâne un decor cu tente fantastice, o interfaţă gen Ultima (deşi imprecisă şi simplistă, totuşi plăcută) eventual ceva sunete ici colo şi o cumplită senzaţie de nervi când te chhinui să dibuieşti ce-a vrut filmul anterior, acum slide show. Nu merită un asemenea tratament. E nevoie de toată abundenţa lui pentru a-l savura cu toată gura. Oricum, dintr-o vresiune sau alta destinaţia ta va deveni aceeaşi: SOCOLA!

- Andrei

92

Ce ne place	Ce nu
Un quest cum demult nu am mai văzut. Cu de toate, de la scenariu la regie şi durată.	O interfaţă un pic obositoare.

> "De la prima "ochire" se vede că punctul de rezistență al Ultimare Race Pro este atmosfera, alături de feeling-ul generat."

Kalisto	Producator
www.kalisto.com	Web
Pentium 233MHz/32Mo	Sistem
recomandat	3Dfx
volan	Alte

Ultim@te Race Pro

Parcă î-ţi e greu să crezi că după ce ai jucat atâta timp Motorhead ai putea să întâlneşti un alt joc cu maşini care să-ţi placă la fel de mult. Mai ales atunci când acesta în acesta nu ai senzaţia de viteză şi efectele specifice Motorhead. De aceea Ultimate Race Pro părea damnat.

Iniţial am jucat un demo al jocului. O mare prostie, am zis. Singurul traseu disponibil era anost, senzaţia de viteză era lipsă, iar maşinile, deşi texturate şi cu peisajul oglindindu-se în lunetă, aveau un aspect destul de colţuros. Varianta finală a jocului avea însă sa-mi creeze o mare surpriză.
De la prima "ochire" se vede că punctul de rezistenţă al Ultimate Race Pro este atmosfera alături de feelingul generat. Pe lângă faptul că arhitectura celor patru trasee "day light" de bază este excelentă (fie că te plimbi printre blocuri înalte până la cer, semafoare şi sensuri giratorii, fie că porneşti de la nivelul la care pasc oile şi ajungi prin serpentine într-un orăşel din munţi) realizatorii au introdus o serie nouă de trasee (chiar dăcă sunt practic nişte "inverse") cu ploaie, de noapte, cu furtună. Aceste ultime trei tipuri de trasee sunt cele care generează feelingul cel mai impresionant.
Un traseu cu ploaie începe normal. După un scurt timp începi să observi ceaţa, iar după un alt interval începe să plouă, urmând ca în final ceaţa să devine extrem de deasă şi să apară fulgerele. E important faptul că în momentul în care începe să plouă condiţiile de joc se schimbă radical. Maşina va începe să derapeze din ce în ce mai mult pe afaltul ud, iar pe iarbă sau noroi vei evea efectiv sentimentul că ai scăpat maşina cu tot cu situaţie de sub control.
Traseele de noapte surprind practic amurgul şi înserarea creeând un sentiment foarte realist când pe o porţiune a traseului în care în turul anterior ai mers în plină zi, acum orbecăi la lumina farurilor.



Fereşte! Nu vezi că ne calcă amărâţii ăştia pe coadă?

Nici efectele sonore nu sunt străine de atmosfera generală a jocului. Răpaitul picaturilor de ploaie, aplauzele şi vocile eventualilor spectatori, mugetul vacilor, zgomotul motorului, zgomotul valurilor, a unui curs de apă sau ţipetele pescăruşilor se dovedesc a fi extrem de importante pentru calitatea jocului.

În multiplayer Ultimate Race Pro se prezintă la fel de bine. Alăturându-se posibilităţii de a juca "la întrecere" traseele din singleplayer, există şi o Ultimate Arena, special creată pentru cele două tipuri de joc multiplayer, cel în care trebuie să ciocneşti maşina adversarilor şi cel în care unul dintre jucători este 'iepurele" iar ceilalţi trebuie să-l urmărească şi să-l atingă pentru a prelua acest rol.



Cine a stins lumina?

Am apreciat la Ultimate Race Pro şi libertatea de a configura în voie atributelor maşinilor: viteză maximă, acceleraţie, aderenţă, armură (cu rol doar în multiplayer). Unul din punctele neapreciate e faptul că nu poţi efectua viraje prea strânse altfel decât în derapaj.



O eventuală comparaţie cu Motorhead ar constitui o greşeală, atributele celor două jocuri fiind mai degrabă complementare decât concurente. Cu toate acestea am văzut cazuri în care Ultimate Race Pro a fost superficial catalogat ca un joc "mai slab ca Motorhead" în special atunci când respectivul nu reuşeşte să se familiarizeze cu controlul din Ultimate Race Pro, pe tracţiune integrală, unde va trebui în nenumărate cazuri să mergi "la derapaj controlat", complet diferit faţă de cel din Motorhead în care un derapaj însemna pierdere de timp. Am zis.

-Johnny

94

Ce ne place	Ce nu
Efectele de schimbare a vremii şi de înserare. Feeling nebunesc, mai ales cu un volan.	Un pic prea înclinat spre derapaj.

Star Wars: Rebellion

Ştiţi voi ce s-au ieftinit componentele de calculator? Acum vreo doi ani un hard de 2,2Gb costa aproape 400 parale verzi adevărate. Vă daţi seama? Acum abia te costă o îngheţată...

"Am încercat să găsesc un minus jocului şi, cel puţin în primele 3 zile, nu am reuşit. E grav! mi-am zis."

Producator	Activision
Web	www.activision.com
Sistem	Pentium 166MHz/16Mo
3Dfx	recomandat
Alte	

Şi stând aşa şi fugărindu-mi gândurile prin eter, au zburat departe, departe, într-o galaxie uitată de lume ... unde ce credeţi că făcură? Dacă nu v-aţi dat seama încă, să vă spun un banc ajutător: Ciumpilică neagră-n cap, "use the Force, Luke" şi la-i spart.

Cam aşa începi o partidă în deja învechitul Rebellion. Da' ăsta-i ca vinul: cu cât se învecheşte, devine mai bun. Revenind la subiect, pentru a juca poţi alege între Alianţă şi Imperiu, acicălea te dai cu bunii sau răii. Mare importanţă nu are alegerea taberei ce o vei conduce, pentru că arsenalul este oarecum asemănător. Spun oarecum, ţinând cont că vei aplica tacticile diferit, condiţionat fiind de particularităţile constructive ale părţilor beligerante.

La prima partidă pe care am jucat-o am ales Alianţa. Motivul nu a fost convigerea puternic pozitivă (pentru că de obicei joc cu răii, că sunt mai tari), ci faptul că mai ştiam câteva din personaje de prin filme. Am setat jocul cu dărnicie (dificultate, mărimea galaxiei, etc.) şi am purces cu încredere şi dăi şi joacă şi joacă şi dăi şi nu aveam cum să ştiu la vremea aceea că voi termina peste o lună de combătut. Cu alte cuvinte cred că a fost cel mai lung joc al vieţii mele. Odată prins în joc, sunt slabe şanse să scapi; sau îl laşi în prima juma' de oră, sau îl ţii pe hard şi mai joci o oră, două, nouă, când apuci.

Cu toate că Rebellion este un joc cu o concepţie deosebit de îndrăzneaţă şi complexă, nu se poate spune că este prea accesibil acelora care preferă mişcarea pe ecran. Jocul face parte din categoria celor de strategie pură, aplicată, punând accentul pe mişcările de amploare. Datorită complexităţii îndatoririlor care îţi revin, viteza maxim posibilă este de slow, uneori chiar very slow. Trebuie să ai grijă de mesajele primite de la R2D2 despre construcţii (de nave, mine, rafinării sau armament), spionaj, mişcarea flotelor, misiuni diplomatice, reparaţii, comunicaţii şi o mare grămadă de alte mesaje care nu le mai citeşti.



Chestii cu costuri, venituri...

Treaba stă oarecum simplu: la început ai câteva nave, o mână de oameni motivaţi şi un mare univers de explorat (care univers este format din galaxii, care conţin la rândul lor o duzină de planete fiecare). Fiecare planetă are un potenţial energetic şi altul extractiv. Pentru început populaţia existentă în zonă nu are preferinţe faţă de părţile beligerante; convingerile se vor forma în timp, sub influenţa diplomaţilor trimişi de ambele tabere.

În funcţie de tipul de joc pe care l-ai ales (să zicem că joci cu Alianţa un joc standard), vei avea de apărat Cartierul General, pe Luke şi Mon Mothma şi va trebui să capturezi pe Vader, Palpatine şi să cucereşti planeta Coruscant - capitala Imperiului. Există o gamă largă de acţiuni posibile: răpiri, atentate, spionaj, instigare la revoltă, salvări şi altele de teapa lor, pe lângă cele clasice de cafteală spaţială, bombardamente de pe orbită, asalt din cer sau mai ştiu eu care.

Revenind un pic la personaje, trebuie să spunem că pot fi principale(eroii cunoscuţi din film) şi secundare (tot eroi, dar mai puţin cunoscuţi). Eroii principali pot influenţa pe ceilalţi, îşi pot modifica aptitudinile, iar dacă l-ai pierdut pe careva o să plângi două luni după el. Cu caracterele principale poţi recruta pe cele secundare, de care vei avea mare nevoie în desfăşurarea jocului. Fiecare personaj are priceperi, mai mici sau mai mari, în cercetare, diplomaţie, luptă, conducere, etc.



Tot chestii. Cu planete.

După ce ai reuşit să te extinzi un pic, va fi cazul să pui bazele viitoarei flote de invazie. Ca să vvorbim ca nişte adevăraţi profesionişti, doar una din cele trei flote cu care am atacat sectorul Sesswenna era compusă din 4 cuirasate Bulwark, 8 fregate de asalt, 8 SoroSuub Liberator, 6 Dauntless, 4 crucişătoare Mon Calamari, 5 portavioane, o escortă de corvete şi fregate rapide (vreo 10 bucăţi), plus 75 de vânători (B-wing, A-wing şi câteva X-wing model mai vechi); celelalte flote erau cam la 75% din puterea acesteia. Cu tot limbajul tehnic pe care îl vei înţelege la momentul potrivit, află că aceste flote au avut de înfruntat din partea Imperiului cel puţin acelaşi număr de nave cu aceeaşi putere de foc. De unde reiese că vei avea de înfruntat un adversar puternic, de cele mai multe ori superior numeric, care ţine cu dinţii de victorie.

În această scurtă trecere în revistă am încercat să punctez câteva din momentele unei partide, fără să am pretenţia că am reuşit să formez o imagine coerentă a jocului. Ţinând cont că Rebellion este un joc deosebit de complex (am început să ma repet!) devine un pic greoi prin prisma concentrării de care vei avea nevoie. Adevărul este că interfaţa nu este una care să te ajute, ci îţi prezintă o droaie de informaţii pe care va trebui să le ţii minte şi să le aplici la momentul Ţ.

Ştiţi de când aştept eu Rebellion-ul? De vreo doi ani... şi acest joc m-a convins să-mi schimb hardul de 420 care-l posedam, ca să dau o grămadă de bani pe el, ca să instalez W95, ca să meargă Rebeliunea, ca să mă joc cu el, ca să am ce să vă scriu şi ca să-mi fac draci acum în W98, că, de, mai trec anii....

- Mazer

88

Ce ne place	Ce nu
Foarte dinamic şi arătând bine din punct de vedere grafic. Compromisul ideal	*Personajele şi povestea sunt, ca să vorbesc eufemistic şi total*

"Dominion oferă un single-player onorabil. Multiplayer-ul este îns mult mai ofertant."

Ion Storm	Producator
www.ionstorm.com	Web
Pentium 200MHz/16Mo	Sistem
nesuportat	3Dfx
rabdare in multiplayer	Alte

Dominion

Primul joc de la Ion Storm a fost aşteptat cu destul interes la noi în redacţie. Acu' să-i vedem! ne ziceam cu toţii. Până la urmă, n-a ieşit nici albă nici neagră, pentru că Dominion a fost mai întâi a lui 7th Level, de la care l-a luat Ion Storm-ul şi i l-a dat lui Todd Porter, aşa că...



E destul de probabil să nu putem spune că Dominion-ul e un joc "de Ion Storm", deşi n-ar fi un lucru rău, sau vreo jignire la adresa firmei mai sus amintite. Să-i zicem, dar.

Trăia odată, ca niciodată un satelit pe orbita planetei a treia din sistemul Gift. Şi într-o bună zi, dădu peste un obiect ciudat, cu o mulţime de antene, pe care-l întrebă de sănătate determinând o reacţie deloc prietenoasă şi primind un răspuns din cele mai interesante. Cert e că transimisia primită de labâzdâgania extraterestră a generat un conflict de mai mare dragul între cele patru rase care bântuiau spaţiul la vremea aceea: Terranii, Mercii, Scorpii şi numiţii Darken-i (sună ca porcul, dar asta e, să fim consecvenţi).

Grafic şi sonor Dominion nu aduce nimic nou, fiind lăsat clar în urmă de ultimele producţii ale domeniului RTS. Am auzit însă destulă lume care-l consideră "mai mişto" decât Starcraft-ul, dacă lăsăm grafica la o parte.

Cele patru rase aflate în conflict nu sunt diferenţiate prin mai nimic în afara aspectului şi a zgomotelor specifice, echilibrul fiind astfel realizat "din prima" şi la cel mai de jos nivel. Dacă oamenii au un robot numit Hunter, de exemplu, care e invulnerabil în faţa gloanţelor, putând fi distrus numai cu chestii explozive, las' că au şi celelalte rase câte unul similar, numit Hunter, Battle Trek sau Gigi Vână, care are taman aceleaşi capabilităţi. La nivelurile tehnologice superioare, se întâlnesc, ce-i drept câteva deosebiri, însă în genere s-a mers pe ideea de echivalenţă.

Dincolo de clasicele resurse (exploatabile cu ajutorul unei rafinării, fără combine, ţărani sau drone) şi de la fel de clasicele structuri (Armor Plant, Weapon Plant, Headquarters) Dominion are ziduri energetice cum nu mai are nimeni. Astfel, când construieşti în linie două turele sau tunuri, poţi face între ele o reţea de energie care nu-i lasă pe ăia răii să intre la tine în bază, permiţându-le alor tăi să iasă, în schimb.

Poţi construi oriunde pe hartă, cu condiţia să-ţi întinzi în prealabil



reţeaua energetică până acolo. În tot jocul energia electrică are un rol primordial, cu atât mai important pentru multi-player. Practic, până nu-i distrugi inamicului centralele electrice, Main Plant-ul (clădirea de bază) este invulnerabilă, ritmul în care se repară fiind infernal.

Mai sunt câteva chestiuni care mi-au plăcut, cum ar fi faptul că soldaţi se pot târî, sau pot îngenuchia. Dacă grupezi o mână de răcani împreună cu un commander, grupul respectiv devine mult mai "deştept" şi îl poţi vedea la lucru târându-se sau luând prin învăluire adversarii. Mai există o unitate interesantă, care e folosită pe post de teleportor destinaţie, adică o duci lângă baza inamică şi trimiţi unităţi la dânsa pe calea undelor.

Ca interfaţă, jocul este fantastic de simplu, tinzând spre genial. După un minimum de antrenament, poţi să comanzi cu ajutorul short-cut-urilor ditamai efectivele, fără să te agiţi de loc. Este unul din locurile în care se simte că pro-

Sus: pe zapada Dominion nu arata rau
Stânga: cam ordonate trupe are inamicul

ducătorii au idee de ceea ce înseamnă jucabilitatea.

Dacă încercăm să tragem linie obţinem aşa ceva: fără să aibă multe podoabe sau filme de oferit (sunt puţine dar extraordinare), având în schimb un final destul de interesant, Dominon oferă un single player onorabil. Multi-player-ul este însă mult mai ofertant şi... nu tocmai. Există o problemă mare a jocului în reţea: viteza. Este exasperant de mică, nefiind vina procesorului sau a traficului pe sârmă; îndeajuns de mică pentru a face jocul de nejucat, chiar dacă harta are dimensiuni modeste.

Sunt deci de făcut două lucruri. Unu, trebuie terminat jocul, măcar cu o rasă, două misiunile fiind îndeajuns de ofertante şi doi, trebuie aşteptat un patch, o gogomârlă, ceva, pentru că aşa şchiop, Dominon are un multi-player remarcabil, iar potenţialul este mult mai mare. Ştie Todd Porter ăsta câte ceva, se pare. Go.

- Bugs

81

Ce ne place	Ce nu
Jucabilitate bie pusă la punct, de la interfaţă la sunet şi echilibru. Câteva idei aşteptate de mult.	*Viteza în multiplayer şi decorul de tot prea static. Dacă mergea bine, se simţea la scor.*

Starcraft

"Blizzard a arătat ce poate face o combinație atroce de grafică excelentă și sunet magistral (...) alături de un design echilibrat"

Producator	Blizzard
Web	www.blizzard.com
Sistem	Pentium 166MHz/16Mo
3Dfx	nesuportat
Alte	retea

M-am apucat să scriu articolul ăsta conștient că o să fie greu. Motivul este simplu de tot și vine din aceea că e greu să îți exprimi părerea despre un joc care a fost așteptat cu mult mai mult decât interes. În plus, trebuia să fie Cover... eh! Ați vrut părerea noastră? Uite-o:



Există coduri ca să vezi toată harta. Frumos, nu?

If It Makes You Happy

Ca să nu creez vreun suspans inoportun, o să vă spun de la început că jocul este ceea ce ne așteptam și totodată, se ridică mult peste așteptări.

De ce este ce ne așteptam? Primul lucru pe care un ochi avizat îl observă la Starcraft este că nu aduce mai nimic nou față de Warcraft II pe domeniul realizării tehnice. Nu săriți, vă rog! N-am spus "nimic", am spus "mai nimic". Blizzard a optat pentru același stil de grafică (chiar dacă acum e pe 16 biți) folosind un engine bazat pe bitmap-uri, cu linii precise și cu o atenție la detaliu ridicată la rangul de principiu al concepției. Au fost păstrate și dimensiunile unităților - destul de mari - precum și proporția acestora față de clădiri, iar peisajul, deși mult mai variat, mai bogat și mai SF, se vede că este desenat și conceput de aceeași "mână".

Trecând la sunete, remarcăm că începem să ne enervăm și simțim cum ne mușcă invidia văzând - sau auzind - cum le reușesc băieții ăștia pe toate. Fiecare prăpădit de sunet, de la mugetul motoarelor nu știu cărei nave la... nasul tras al nu știu cărui soldat sau la râgâitul cristalin al vreunui vierme foarte important, sunt făcute ca să fie auzite și "gustate".

Și după ce te zăpăcesc de cap și te lasă paf cu grafica și sonorul jocului - clasice, dar fantastice - Blizzard vin și-ți dau lovitura de grație cu câteva filme "afară din joc" făcute după toate regulile artistice în vigoare, plus vreo câteva proprii. Asta te vâră în atmosferă rapid și adânc, pe lângă faptul că te fac să joci în continuare, doar-doar o să mai vezi ceva nou în același gen.

Who You Are

Spuneam undeva în numerele trecute că un lucru care mă deranja la Warcraft era echivalența riguroasă între unitățile celor două tabere, cel puțin până la un punct. Dacă un soldat se întâlnea cu un orc și ăsta îi trăgea primul una în moalele capului, după care loviturile se succedau alternativ, omul era în 100% din cazuri cel care dădea ortul, orcul rămânând cu "viață" preț de-o lovitură și urmând să fie ucis de prima înjurătură mai violentă scoasă pe gură de vreun inamic.

Hotărâți să schimbe totul, Blizzard au reușit să pună la punct cel mai haotic amalgam de unități văzut vreodată și totodată - conform teoriei haosului, oare? - cel mai echilibrat.

Povestea Starcraft-ului este lungă și îmbârligată, dar principalul este că bătălia se duce între trei rase inteligente: Terrani, Protoss și Zerg.

Fiecare rasă are caracteristicile proprii, iar diferențele între ele nu sunt absolut deloc de formă, ci foarte de fond.

Principiile pe baza carora se dezvoltă și luptă sunt diferite de





Grandoare și simț artistic Blizzard-ian. Asta e o navă a protoss-ului care ne-a mers tuturor la suflet.







Mi-a plăcut ideea cu dialogurile care se ivesc în timpul misiunii și care dau un plus de realism scenariului.

la o tabără la alta, astfel încât stilul de abordare a conflictului diferă puternic, în funcție de opțiunea pe care o faci. Așa haotice cum sunt, echilibrul între cele trei rase este excelent păstrat. Nu există o "cea mai puternică" tabără. Funcție de profilul psihologic al fiecărui jucător - ah ce doctor mă simt - tabăra aleasă va fi mai "așa" sau mai "altfel".

Clar? Bine.

What Do I Do Now?

Cele trei campanii reprezintă trei episoade, care laolaltă alcătuiesc scenariul mare al jocului. Ca o paranteză, spun aici că noi, oamenii, nu suntem băgați cine știe ce în seamă, campania terrană fiind prima, cea mai ușoară. Lupta cea mare se dă între Zerg - ăia răi - și Protoss - ăia buni și nobili - oamenii jucând rolul de aliați ai acestora din urmă, fără contribuții extraordinare, însă. Totuși, una peste alta, povestea te prinde rapid. Fără să exagerez deloc, dacă Starcraft-ul avea 10000 de misiuni, nu știu când apărea numărul ăsta.

În materie de AI nu se observă îmbunătățiri remarcabile. Calculatorul pare să fie mai bun la tactică decât la strategie. Se apără destul de bine și folosește capacitățile speciale ale unităților, dar nu este în stare să se extindă cu cap și încearcă să reconstruiască în același loc, plin de bunăvoință, o clădire proaspăt distrusă, astfel că nu trebuie să te agiți prea tare ca să i-o faci chisăliță rapid.

În ceea ce privește interfața și engine-ul e de remarcat algoritmul de căutare al drumului care își face tare bine treaba. Nu că ar fi mare lucru, dar este extrem de plăcut să ordoni uni grup de unități să ajungă "acolo" și să știi că ajunge, fără să trebuiască să supraveghezi operațiunea.

Can't Get Enough

Unul din lucrurile cu care Dark Reign a venit să rupă gura târgului a fost editorul de misiuni. Starcraft vine cu un editor de campanii, ceva și mai și. Poți să editezi ce vrei, de la hărți, la misiuni, obiective, unități, pe mama și pe tata unităților și pe mama și tata mamei și tatălui unităților, adică pe bunica și bunicul unităților. Deasemenea pe mama și pe tata lu' buni... Editezi tot ce vrei și cu asta basta!

Connection

Fără să te chinui prea tare, observi că structura și stilul misiunilor din Starcraft nu sunt



Una din misiunile de "commando" mucilaginos.

motivul "cel mare" pentru care a fost făcut jocul. Deși Blizzard nu putea să dea pe lângă și să conceapă o poveste de mâna a doua, se simte că accentul a fost pus puternic pe multiplayer. Chiar faptul că există trei rase atât de diferite conduce la concluzia asta. Fiecare jucător o să-și aleagă ceea ce-i place, fiecare o să creadă că a ales bine, că a găsit strategia totală... și tot așa.

În plus, există o mulțime de moduri în care se poate juca multiplayer, existând și clasicul Capture The Flag pe-acolo.

That's When I Reach For My Revolver

Ajuns la capăt îmi dau seama că n-am spus nimic. Am prezentat și nu comentat. Las' că comentez acum, în două rânduri. Pentru că n-am nevoie de mai mult ca să vă recomand să jucați Starcraft că pierdeți mult dacă n-o faceți. Blizzard a arătat ce poate face o combinație atroce de grafică excelentă și sunet magistral, atunci când este folosită alături de un design echilibrat cu grijă și de o abordare din unghiuri diferite a aceleiași probeleme. Știți ce rezultă? Rezultă un joc de care te dezlipești greu de tot, care, iertată fie-mi expesia, bate la fund o mulțime de jocuri, dacă e să ne uităm la cât te ține lipit de monitor.

Totuși, ca să fiu cinstit, trebuie să recunosc că m-ați înțelege ceva mai bine dacă l-ați juca. Hai mă, la urma urmei și la coada cozii, TREBUIA să fie Cover Story, nu? Go!

Deviz tehnic:

- titlurile folosite în cadrul articolului reprezintă nume de melodii de pe albumele "Best Alternative vol 2&3" pe care am pus mâna prin bunăvoința don'șoarei Alina Dimitriu de la Radio Total. Atenție, ceea ce tocmai ați citit este reclamă mascată!!! Demascată, acum.
- compunerea articolului a durat 3ore și 43 de minute, între orele 2:37am și 6:20am
- în timpul realizării respectivului material, au fost ascultate următoarele piese muzicale:
  - **Zero** *(Smashing Pumpkins)* - de 31 de ori
  - **That's When I Reach For My Revolver** *(Moby)* - de 32 de ori
  - **Smack My Bitch Up** *(Prodigy)* - de 22 de ori

După care m-am culcat.

-Bugs

PS - era mult, mult mai mare, era Cover Story, era iunie... bleah!

92

Ce ne place	Ce nu
Realizara tehnică și artistcă. Trei abordări diferite ale conflictului, foarte echilibrate.	Nu prea știu. Probabil lipsa unui engine sau a unui feeling mai diferit de Warcraft 2.

World Cup 98

Dacă românii nu au fost în stare să treacă de optimi, World Cup-ul este bun să-ţi mai îndulcească amărăciunea şi să te lase să câştigi chiar Mondialu'... Şi este tere plăcut să-i baţi pe croaţi cu 8-0!

"În rest, totul bine şi frumos, după cum ştiam din Fifa 98."

Producator	Electronic Arts
Web	www.ea.com
Sistem	Pentium 200MHz/16Mo
3Dfx	recomandat
Alte	retea

Acum e-acum

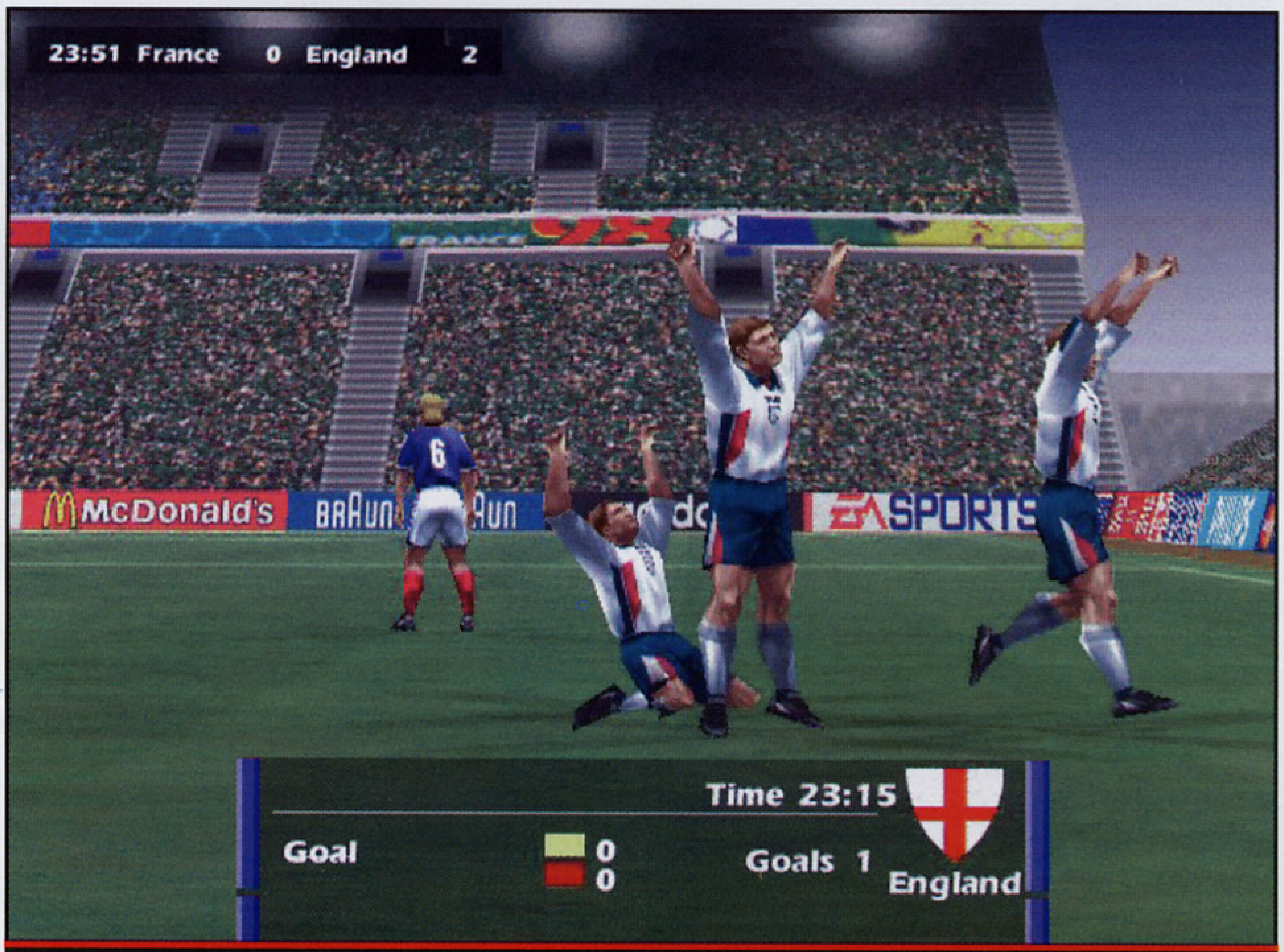
În preajma Campionatului Mondial de fotbal ce poate fi mai indicat decât să scoţi un joc de fotbal? Se pare că aşa s-au gândit cei de la Electronic Arts când au ieşit cu World Cup 98.

Wc 98 este un frate geamăn al lui Fifa 98, având acelaşi engine, aceeaşi grafică dar având în schimb suport de 3Dfx, câteva bug-uri fixate (portarul nu mai sare ca disperatu' când vine spre el o minge cu 0,25 kilometri pe oră). Din păcate au fost scoase "braziliana" şi acea simulare de fault care dădeau bine chiar dacă nu îţi foloseau cine ştie ce în joc.

În rest totul bine şi frumos, după cum ştiam din Fifa 98. Au fost introduse toate echipele calificate la France 98, programarea meciurilor este aceeaşi ca şi în realitate, ceea ce sporeşte puternic feeling-ul, mai ales dacă era jucat în timpul mondialelor. Ţin minte că după meciul cu Columbia am început să joc un turneu cu România şi am fost foarte fericit când am învins Anglia.

La începutul unui turneu poţi să randomizezi turneul astfel că jocul nu devine plictisitor dacă ce joci mult. După câştigarea unei finale de campionat mondial devine accesibil un World Cup Classics în care ai ocazia de a juca câteva finale memorabile ale campionatelor mondiale de fotbal.

Ar mai fi de spus că multiplayer-ul este ceva de vis şi ca să nu credeţi că folosesc cuvinte mari am să vă spun cum am ajuns la astă concluziune. În seara în care ne-a sosit World Cup-u' eu bineînţeles că-l jucam cu foc. Vine şi Paul la redacţie. Moşmondeşte el ce moşmondeşte pe-acolo, şi porneşte World Cup-ul. Eu pe celălalt calculator tot World Cup. Acuma era ştiut prin redacţie că lui Paulică cel Fără de Frică nu-i plac jocurile de fotbal, baschet şi alte sporturi aşa că nu ştiu ce i-o fi venit. Între două meciuri sau într-o pauză uitându-mă io la Paul mi-am adus aminte toate umilinţele pe care le-am îndurat de la măgar când am jucat în reţea Quake, Quake 2, Doom etc., şi mi-am zis "te-am prins



Bucurie mare, pe ecran şi pe faţa lui Max. De partea cealaltă... mda.

moshule!" şi cu un zâmbet parşiv în colţul gurii i-am aruncat o provocare. La început s-a făcut că nu înţelege dar într-un târziu a acceptat. Noi la redacţie avem o sabie, neascuţită este adevărat, dar sabie. Am tras-o aproape în caz că are tupeu să mă bată şi la fotbal. Am făcut noi un meci, două, l-am bătut bineînţeles deşi nu suficient cât să mă simt răzbunat. Acu' noi jucam ca ahtiaţii când apare Andreiu. Se uită el un pic, se învârte ca leul în cuşcă şi zice: "Vreau şiiii ioooo!". Cu mâinile tremurând de nerăbdare instalează jocul şi zice "Gataa!". Ne-am ales câte o echipă, eu România, Andrei Italia şi Pauliciu pare-mi-se că Anglia. E şi atunci geniul meu s-a arătat din nou şi am zis că n-are rost să stea doi pe bară şi să se uite cum joacă celalt aşa că cei de pe bară să joace împreună în echipa adversă. Să-l fi văzut nene pe Paul cum ţipa la Andrei: "De ce nu dai bă pase? N-ai văzut că eram singur?...... Bă nimic nu ştii!!! Mai bine joc singur". Am jucat noi şi-am jucat şi iar am jucat.... Când în sfârşit am terminat, transpiraţi, crispaţi ca vai de noi, eu era să am un infarct când m-am uitat la ceas: era 4 AM!

Cred că este suficient despre multiplayer dar eu vreau să mai adaug că noi am folosit doar trei calculatore şi a fost demenţial. Vă daţi seama cum este de jucat într-o reţea de opt?

Acu' la final ca să nu credeţi că m-au plătit tipii de la EA ca să le laud jocul am să caut şi nişte lipsuri. Cam greu...păi ar fi faptul că nu s-au documentat cum trebuie în privinţa loturilor aşa că în echipa României apar jucători care nu mai



Pase, mă! Hai mă, PASE! Mai dă Fasile cu nişte vaselină pe piciorul ăla, nu vezi că rămâne-n urmă?
Notă: umbrele, uitaţi-vă la umbre

sunt de mult pe-acolo. Cam atât cu lipsurile şi dacă mă gândesc bine şi cu articolul.

Ah, da! Vreau să închei cu o recomandare simplă. Faceţi rost de joc că merită. Pa!

- Max

90

Ce ne place	Ce nu
Jocul în reţea, în mai mult de doi oameni. Vremea schimbătoare şi... ce ne-a plăcut şi la Fifa 98.	Comentatorul nu se ridică la înălţimea la care l-am fi vrut noi. Gloata la fel.



Lionhead

Steve Jackson

Cred că dacă ești în domeniu, nu poți să eviți astfel de lucruri.

În septembrie, Lionhead a avut de-a face cu primul virus. Am pus mai multe persoane la lucru pentru logo-ul firmei: o companie profesională dedesign grafic; un artist talentat, prieten cu unul dintre programatorii noștri; ba chiar un artist de la revista 200AD (nt: o revistă de benzi desenate, vestită pentru personajul Judge Dredd). Într-un final, am fost toți de acord că cel mai bun cap de leu fusese desenat de Evie McLaughlin, o gospodină casnică, ce creease logo-ul Bullfrog. Încântată că am ales desenul ei, Evie s-a grăbit cu o grămadă de dischete, conținând logo-ul în mai multe formate. Discurile au circulat rapid prin tot biroul, începând cu toții să facem screen-savere și imagini Lionhead pentru desktop-uri. Din nefericire, dischetele erau purtătoare de molimă.

Toată lumea a înțepenit când din boxele lui Mark Webley a ieșit un zgomot de "alarmă roșie" din Star Trek. "Ah, ce porcărie! E un virus!" "Care?" "Ce face?". Neavând niciodată un virus, eu eram terifiat. Toată munca de opt săptămâni avea să dispară în timp ce "lucrul" ne bântuia prin rețea, ștergându-ne hard-disk-urile? Ne-am adunat în jurul calculatorului lui Mark. Norocul era că avea instalat ThunderBYTE Anti Virus. Prinsese și omorâse virusul. Tim a download-at o versiune shareware a TBAV-ului de pe Internet, a instalat-o pe calculatoarele tuturor și am fost curățați și noi, restul. Am pierdut o după amiază întreagă tratându-ne mașinile, dar din fericire, n-a fost făcută nici o pagubă.

Luna asta ne-au sosit doi oameni noi. Amândoi membri ai echipei Dungeon Keeper, care plecaseră de la Bullforg și călătoriseră toată vara. Johnny Barnes este un tip energic, care se va ocupa de rutinele pentru AI ale jocului. Deasemenea este un fan Spur (nt: Tottenham Hotspur FC, o echipă de ceva) și ne-a exasperat pe toți când a câștigat prima oară concursul săptămânal Fantasy Football (un câștig fantastic de 14 lire). După aceea au mai fost destule săptămâni asemănătoare.

Jonty a câștigat deasemenea o oarecare reputație de gigolo Lionhead. Ne povestește despre cozile interminabile de fete tinere care își așteaptă rândul alături de el. Îl ascultăm și-l tachinăm. În secret suntem verzi de invidie.

Îmi amintesc că într-o luni dimineață verificam rezultatele noastre la concursul Fantasy Football. Jonty a apărut la 10 am, arătând foarte mulțumit de el.

"Un weekend bun?", am întrebat.

"Yup!", a rânjit Jonty.

"Foarte interesant", am aprobat eu, "dar, te-ntrebam dacă a fost un sfârșit bun de săptămână pentru echipa ta Fantasy Football? Galacher a înscris pentru mine sâmbătă"/

"Oh", a replicat Jonty, "Err... habar n-am. N-am prea fost atent la fotbal weekend-ul..."

Fosta prietenă a lui Jonty are o amică extraordinară, care e soră medicală. Jonty a încercat mult timp să fie tratat de către ea - nu medical însă. A întâlnit-o pe asistentă o singură dată și fără să se folosească de fosta lui prietenă, habar n-are cum s-o contacteze. Iar limita se apropie. Prietena lui se mută la Edinburgh în timpul săptămânii, iar Jonty se teme că o să rămână în veci fără numărul de telefon al sorei medicale. Așa că, a reușit ca miercuri să fie invitat la fosta lui iubită. Asistenta va fi și ea acolo. DAR, miercuri e zi de meci. Dacă nu se duce la football, își pierde locul în echipă.

"Ei Jonty", îl necăjește Mark W. "Ce-o să fie? Footie sau Fanny?

Una din primele sarcini pe care Jonty le-a avut la Lionhead a fost să facă o rutină care calcula cel mai scurt drum de la A la B într-un labirint de ziduri. Când a terminat, l-a provocat pe Peter la un pariu. Dacă Peter reușea să facă programul să crasheze, Jonty o să-i cumpere un Final Fantasy VII. Dar dacă programul rezista testului, Peter urma să-i cumpere același joc.

Peter a pierdut pariul.

Celălalt nou venit este Mark Healey. Nu contează cât este ceasul, Mark reușește să arate de parcă tocmai s-a dat jos din pat. Două tone de păr, șlapi, tricouri, cercei în nas, o mulțime de... Se duce des la Amseterdam în weekend-uri, nu știu de ce. Este în parte chitarist/baterist rock și n-ai nici o șansă să-i ții socoteala timpului pe care-l petrece la birou. Este însă un artist strălucit pe calculator. 95% din grafica Dungeon Keeper-ului a ieșit de sub mouse-ul lui Mark.

Utându-mă peste umărul lui, văd un peisaj vălurit, n diferite nuanțe de turqoise. Apasă pe un buton și cuvântul "BLAH" apare roșu din spatele unui deal și urcă pe cer. Încă un click și începe să ningă. Ce face? Mark îmi spune că învață să lucreze cu 3D Studio Max. Având în vedere că programul costă peste 2500 de lire, bănuiesc că ceea ce face este un lucru foarte deștept.

Mark e pasionat de orice e alternativ. Ceea ce nouă ni se poate părea "o prostie hippy", în ochii lui Mark, este pur și simplu o privire alternativă asupra realității. "Oricum", insistă el furios, "cine poate spune că realitatea e corectă? Este doar una din infinitatea de realități posibile..."

De curând, ne-a arătat o șmecherie ciudată. M-a pus să țin un măr într-o mână, în timp ce cu cealaltă apăsam de jos în sus antebrațul lui întins. După 30 de secunde sau cam așa ceva, a înlocuit mărul cu o țigară. Când am încercat din nou să-i apăs brațul, toată forța îmi dispăruse din mână. Un simplu exemplu de epuizare musculară? Mark era convins că explicația e cu totul alta.

"Corpul tău recunoaște țigarea ca pe o otravă. Asta îl face să slăbească".

Cafeau pufni din gura lui Tim împroșcându-i tastatura. Tot biroul se întoarse către Mark și strigă la unison:

"Prostii!"

"E adevărat", insistă Mark, "Să știți că vă deplâng. Nu știți nimic. Ați fost cu toții spălați pe creier. Nu sunteți în stare să vă deschideți mințile către nimic nou..."

Și așa, conversația trecu în dimineața aia de la subiect la subiect:

Mark W: "Hey, Demis. De ce ți-a botezat echipa de Fantasy Fotball, Super Nemernicii?"

Demis: "Păi... E o echipă a dracului de bună. Sunt toți super star-uri.

Tim: "Și cum se face că o duci așa de prost?"

Demis: "Pentru că sunt toți niște nemernici. Sunt super, dar nemernici. Sunt Super Nemernicii..."

Peter: "A mai observat cineva? Nu are Monty cel mai dezgustător fund pe care l-ați văzut vreodată? (Monty, pudelul menajerei lui Peter, a fost operat anul trecut la șezut).

Jonty: "Vă rog, n-am putea să vorbim despre separatori?"

Acest comentariu codificant (nt: un cuvânt abulic, într-un jargon asemenea) m-a scos din conversație. Ceilalți au mai bolborosit neinteligibil încă vreo jumătate de oră despre unde să folosească paranteze, clase derivate și cine urma să fie ultimul sosit la lucur.

E timpul să trecem la niște muncă serioasă.



Urmează o listă după modelul:

Nume/
Jocul jucat la momentul respectiv/
CD-ul ascultat la același moment/
Preferata dintre Spice Girls.

Peter Molyneux / Goldeneye (N64) / Terra Ferma 'Turtle Crossing' / Scary Spice
Steve Jackson / Starcraft (PC) / Massive Attack 'Mezzanine' / Posh Spice
Mark Webley / Turok (N64) / Terry Hall 'Laugh' / Scary Spice
Tim Rance / Diddy Kong Racing (N64) / Trainspotting Soundtrack / Posh Spice
Jonty Barnes / Diddy Kong Racing (N64) / The Charlatans 'Melting Pot' / Scary Spice
Mark Healey / Carrom (un joc de masă cu piese si găuri (nt: parcă văd un soi de Dacii și Romanii mai englezesc)/ Sizzla 'Praise Ye Jah' / Scary Spice
Paul Nettleton / Quake 2 (PC) / Propellerheads 'Desksanddrumsandrockandroll' / Baby Spice

Die By The Sword

"Dacă Lara trebuia să treacă pe aici, cu siguranță s-ar fi f1cut bărbat."

Producator	Activision
Web	www.activision.com
Sistem	Pentium 166MHz/16Mo
3Dfx	recomandat
Alte	

Pe spada mea că cel ce n-o zice ca mine o să-l fac s-o înghită, de va mai avea capul între urechi și trup sub gât. Și crede-mă, nu doresc nimănui a miroase oțelul ei. Atâta vreme cât mădularele mi-s sănătoase, gândurile limpezi și cablul la mouse neîntrerupt chiar zeii vor ține cu mine.

După Shattered Steel, Interplay nu promitea mare lucru. Singura promisiune mai apetisantă (StarTrek Academy) se întrezărea undeva departe și amânarea ei de încă vreo câteva ori l-a făcut să se piardă între alte lucruri calde cu tot felul de "Wing"-i. Dar a apărut Fallout. Și apoi Die by the Sword și asta încă nu-i tot. La pima impresie, dacă ne concentrăm un pic asupra doar acestuia din urmă (și asta tebuie să facem), jocul pare un fel de TombRaider cu săbii. De la Doom la Heretic n-a fost decât un pas. De ce nu s-ar fi încumentat și de această dată să adapteze un hit modern la o poveste de epocă. Vă imaginați deja că n-am mai fi vorbit destre DBTS dacă ar fi fost vorba de o siplă adaptare. Așadar, înșirăte mărgarite: sentimentul claustrofob de explorator se face simțit de la primul nivel. Misticul îmbinat cu fantasticul se îmbină perfect cu arhaicul, iar pe de altă parte V-Simul aduce noutatea. În plus varietatea în opțiunile de joc te lasă practic fără dorințe nesatisfăcute. Ia să vedem noi lucrurile mai pe larg, în detaliu că pe ansamblu deja am facut-o și nu sunt sigur că era cazul. Deci:

PE LAMA CUȚITULUI

Die by the Sword are nu mai puțin de trei opțiuni de joc single. Quest, care este cu poveste, niveluri, etc., Arena, un fel de DeathMach cu AI player-i și Tournament care este ceea ce și zice, respectiv un campionat cu AI-player-i pe un set de "arene". Un design nebun și excelent al meniurilor și în general o interfața bine gândită. Ajungem







Sus:Vreju' lu' Jack? Day of the Tentacle? Aiurea!
Dreapra: Care-i quest-ul puiule?
Dreapta jos: Cu mască și fără... cap!

însă și acolo. Povestea "Quest"-ului este simplă. Niște șobo-spanaci îți fură gagica fix de sub nas. O duc într-o peșteră și tu alergând după ea rămâi blocat pe dinăuntru. Chiar să nu vrei s-o salvezi, n-ai încotro. Așadar, "go planet" și studiază speologia. Afli însă pe parcurs că fata e folosită în scopuri magice și... mă rog. Chiar nu asta e important.

Contează că scenariul nu e aberant. E simplu și frumos, elementele de gameplay urmând să umple complementar fundația platformei de lansare a feeling-ului, cu destinație în zona extazului - românul s-a născut poet- Mamaaaa.

Am ajuns deci la jucabilitate. O nouă tehnologie, un nou algoritm, un nou engine ce se cheamă V-SIM permite acum jucătorului să miște de mouse (nimic nou până aici) spre a emula orice mișcare de braț, respectiv sabie. Asta dă voie oricărei fantezi să se exprime liber în frumoase coregrafii haotice și nu-i puțin. La asta adăugăm ceva sărituri, cățărări (extrem spus, pentru că-i vorba doar de un fel de agățare), salturile și fandările în orice direcție, un ghemuit, cotloane de explorat, puzzle-uri de rezolvat și mulți balauri de tăiat.



Nu te supăra, nu ști o toaletă pe aici?

Acum, că veni vorba de tăiat, trebuie precizat că odată acționat asupra unei bucăți de inamic în mod corespunzător cu tăișul lamei, bucata poate fi detașată fără probleme sau în cel mai rău caz poate fi alterată textura ce-o învelește grijuliu. Imaginează-ți ce tare e faza când odată ce i-ai tăiat o mână adversarului, o ridici cu delicatețe și politicos i-o înapoiezi în moalele capului cu toată dăruirea. Bioforge să







Sus: Monstru la apă! Nu se pierde că e...mare!
Stânga: Ţi-am tăiat piciorul, trala-la-lala!
Sânga jos: Dansaţi superb domniţoară!

trăiască pentru acele momente excelente de inspiraţie. Deasemeni poţi bara o asemenea lovitură în cazul în care într-un multiplayer eşti în situaţia de a-ţi gusta involuntar propria halcă.

Ei, revenind la quest, spuneam că e bine închegat, cu o creştere a dificultăţii bine dozată. Întâlneşti tot felul de personaje bizare, n-are pic de monotonie şi tot bând sticluţe te faci ba mic, ba sănătos, ba, cel mai bine, "berserk" şi atunci dă-i neică la monstruleci ca la ştiuleţi. Are ceva din Price of Persia dacă mă gândesc la sticluţe şi restul de treburi. Pot spune că are chiar mult. O muzică excelentă, pe structură contemporană (nu vă gândiţi la hip-prostii ci la ceva gen X-Com Terror From The Deep) iar din partea sunetelor replicile tipului sunt chiar meseriaşe. Cu alte cuvinte: E bun dom'le!

SOMETHING IS NOT RIGHT IN HERE

Trebuie să existe şi ceva care să nu-mi placă nu? În primul rând bug-urile engine-ului m-au scos din sărite. Pentru că te bagă într-un colţ unde nu vezi nici pe tine (te) nici pe cel în care dai (îl). În plus mi-ar fi convenit să zicem un mod de joc, undeva între Arcade (care există şi, deşi sărac, funcţionează perfect. Ca să nu mai pun la socoteală că ai un editor de mişcări) şi V-SIM. În V-SIM, chiar cu sensibilitatea controlerului (mouse-joystick) mare fiecare lovitură ar trebui cumva întărită. Altminteri orice mişcare de sabie e un fel de lovitură. Vrei să te scarpini în cap sau să laşi sabia mai jos şi deja ai făcut zdrenţe un mogâldec, iar când vrei să dai cu sete nu există nimic înafară de efectul grafic al traiectoriei sabiei care să întărească o lovitură. Vrei, adică simt nevoia să apăs pe un buton şi să declanşez foţa ATUNCI şi în direcţia în care vreau eu. Asta însă e o chestie de obişnuinţă şi putem trece rapid peste. În rest alte bug-uri în ceea ce priveşte calculul marginilor poligoanelor şi un mod sucit de-a sări (cu ghemuit în prealabil) fac din eroul aventurii un tip cu noanţe de patetic şi, de ce nu, comic. Altminteri, trebuie să recunosc faptul că, prin natura lui de a mă dezamăgi în punctele în care un puşti ar face faţă cu ochii închişi, tipul meu are un pitoresc aparte. La urma urmei n-avem nevoie de supereroi perfecţi. Ţipă şi urla Hot-Hot când îl gădilă lava la tălpi şi-n dos. Îşi dă cu părerea, are uimiri şi se laudă când îi iese o figură. Asta-i un tip care-mi place. La urma urmei în locul lui am făcut EXACT LA FEL. Am rostit aceleaşi vorbe, omorât aceeaşi monştrii, vizitat aceleaşi locuri, înfruntat aceleaşi forţe. Cât dinspre partea fetei...

- Andrei

88

Ce ne place	Ce nu
Foarte dinamic şi arătând bine din punct de vedere grafic. Compromisul ideal	Personajele şi povestea sunt, ca să vorbesc eufemistic şi total

PS

La un timp după eveniment.

Uite că fără să vreau revin. Tocmai am fost întrebat care e ultimul joc terminat. Îmi dau seama că în ciuda impresiei de "murdar" este un joc pe care l-am terminat. Nu ultimul, dar printre ele.

Totodată, am sentimentul că noul Indiana Jones, cel 3D, va avea multe de spus. Tomb Raider 3 (dacă nu se schimbă decât grafic- şi eu cam aşa prevăd) are o bună bucată de căsăpeală, o altă parte cam tot atât de bună de explorare dar aventura fetei nu mă mai pasionează.

Marele avantaj al lui DBTS este că are un personaj delicios, aşa cum probabil Indiana va putea fi. Este foarte plăcut să dai spre sfârşitul jocului, după ce ai măcelărit trei sferturi din fauna plătită pentru figuraţie, peste un puzle logic. Varietatea şi diversitatea o să conteze în curând, poate mai mult decât originalitatea. Sper să nu fie chiar aşa, însă n-ar strica puţină diversitate. Este ceea ce a dus la jocuri ca BattleZone.

Pe urmele stilului aici dezbătut, pică şi Prince of Persia 3D. Poate el pică cel mai bine. La data când am scris despre DBTS nu ştiam de proiectul celor de la RedOrb (Prince3). Mi-l doream de mult şi... mă rog, ştiţi povestea. Problema e că nu peste mult timp vom avea de aface din nou cu săbii şi 3D şi chiar sunt pus pe aşteptat.

DBTS nu este şi nu va fi un clasic, decât poate în cronicile GameOver care vor fi amintit că mi-a plăcut şi că ideea, odată apărută a dus la crearea cine ştie cărui joc nebunesc.

Oricum ar fi, sloganul rămâne acelaşi: dacă-l prinzi, nu-l ierta. La drept vorbind nu ştiu să fie mulţi (mai ales la noi) care să facă rost de un joc şi să nu-l joace. DBTS are avantajul că nu face parte din categoria de jocuri în care dacă ai văzut primele niveluri, ştii cum se termină.

Aşa că să-i mai dăm ascultare odată personajului şi să vedem ce e în pagina următoare: **"What the..."**

- tot Eu



GAME LOVER

Doamnelor și domnișoarelor, domnilor, dragi cititori, acest articol nu vi se adresează. Înjurați-mă și treceți mai departe. Scriu aceste rânduri cu convingerea unui mare scriitor român, că nu voi mai scrie niciodată. M-a contactat așa, sub forma unei ciudate întruchipări, o viziune curioasă. Era curioasă, zic, să știe niște... date, păreri, opinii, divergențe, confluențe asupra unui lucru (și nu doar atât), ce mai nou are 4 procesoare și se cheamă generic 3Dfx. Vizionar din naștere (vizuina în care locuiesc are anumite proprietăți), receptez, dar nu mă pot exprima decât așa, prin scris. Așadar, dacă mai ești curioasă viziuneo, uite, citește:

Treburile stau așa. În momentul de față, dacă ai, te-ai scos. Dacă n-ai, nu știu ce faci dar "fără 3Dfx nu te văd bine". Scoate și scoate-te, că nu mai e de trăit fără. Săritura de la "fără" la "cu", deși n-ar trebui să v-o spun eu, e mai mare ca de la CGA la SVGA 16 bits.

Fenomenologic, faptul că poți să-i dai placii ăsteia să-ți calculeze poligoanele, să le lumineze, să le texturizeze, învârtizeze, etc. lasă procesorului mai multă minte goală, tocmai bună să se umple cu AI, să zicem. Sau cu, nu știu, altceva.

Ce-a adus? Grafic vorbind, a băgat minuni pe piață: glow-uri, iluminări, fluiditate, cețuiri, nebunii. Totul e așa eye-candy. Însă, eu deja am sentimentul unei discoteci. Cred că ar trebui acum ceva studii de culoare și compoziție mai serioase din partea designerilor. Parcă prea văd peste tot ceață verde fosforescent. Probabil febra culorilor de care dau dovadă acum producătorii o să scadă iute. De ce sunt așa de "contra" deja? Pentru că văd, o prostie de joc, ajunsă cover la PC-Zone pentru fiindcă are "best graphics". Păi dragi colegi, acum nu e deloc greu să ai "graphics" de să plângă mouse-ul de emoție. Grafica o să conteze mult mai puțin, pentru că engine-urile se fac mai ușor și e deajus să-i dai plăcii o comandă și ea face frumoase motive internaționale care încântă ochiul. Tocmai din acest motiv, n-aș vrea să vorbesc despre "noul val" în EE (electronic entertainment), pentru că eu (și odată cu mine alți Paul &...) am o viziune diferită despre ceea ce are trebui să fie noul val. Fiți pe pace, o să vă înghesui pe la toate Game Rover-ele cu viziunile.

Să vă povestesc ceva: Toamna trecută, la ECTS, prima întâlnire oficială am avut-o la RedOrb (Broderbound). Firește, am întârziat, dar ajunși acolo ne-am întâlnit cu Andrew și el ne-a făcut un tur de orizont: Riven, Journeyman Project 3, TakeNoPrisoneers, mă rog. Ce nu văzusem până atunci (Riven-ul, JP3) nu m-a impresionat. Am întrebat atunci: "Dar de ce nu vreți să faceți un Prince Of Persia 3? Eventual cu un engine de Tomb Raider sau ceva? " Mi-a răspuns cu o față întrebătoare, ca și cum " Ce i-a apucat pe ăștia frate?" A zis că nu știe de ce și ne-a arătat o altă bălărie. Știrile de la E3 mi-au atras atenția cu... Îhî, Prince 3D. Deja ei au dus mult prea departe proiectul, acolo unde eu nu m-aș fi gândit niciodată și probabil Andrew a uitat în aceeași zi de noi, dar orice mi-ați spune, o să am sentimentul că am partea mea de contribuție la jocul asta. De ce vă spun asta? Pentru că am de gând să nu-mi mai frânez ideeile. O să le pun fix aici, și când o să apară jocul, să vedeți cum mă bat cu pumnii în piept.

Heh, uite mă, articolul trebuia să fie despre 3Dfx și io, bat câmpii. De fapt mi-a venit o idee. Tare mi-e că nu-s singurul cu idei despre ceea ce ar trebui să fie noul val. Așa că am să fac rubrica asta un fel de loc de dat cu capul. Care are o idee, un delir, să-l scuipe. Pune-i o scrisoare, scrie unde-i vorba despre subiect: "pentru Game Lover" și dă cu ea în poștă. Ce delir? Nu știu. Cum zicea Paul: să văd o explozie neagră. Cum ziceam eu, despre un quest în acuarelă.

E celebra poveste: Când nu se mai vindea bicicleta și un nou manager a început să culeagă aberații: "Să aibă roți pătrate" a zis unul. "Să fie roz", "Să aibă cric" șamd. Asta ar trebui să fie aici: Loc de dat cu capul. Eu le voi prezenta doar. Aberațiile noastre le veți citi la Game Rover. Ei? Hai că tare-s curios! Atâta doar: Nu fiți puturoși! Love you!

- Andrei

NIȘTE JOACE MICI ȘI CUL!

LINES

O voi burladi-dibaci, păgâni-români, prin citirea acestor rânduri dați Mișcarea de Emancipare a Femeii din România cu 100 de ani înapoi. O, zei, cum de îndurați?

Consoartele noastre, în hoarde, cu tot regnul lor cu tot ne-asaltează și ne limitează accesul la computerele NOASTRE! Subit, ca printr-o vrajă diafană învață cum să dea drumul la "lains" și cu mânuțele lor ne mângâie "mausul" ademenindu-l să aranjeze coloratele bulinuțe pe ecran. Te privesc mereu incomprehensibile parcă spunând că frizează adâncurile jocului pe calculator transpirând în tot acest timp un dispreț pentru interesul tău investit mult mai mult în mașina din fața ei decât în farmecele-i blonde pleoștite de cu dimineață. Și se uită precum găina trăgând linii. Este printre primele încercări de folosirea a calculatorului în scopuri educative în ceea ce privește sexul slab pe alocuri.Ba analiștii prognozează că până în anul 2000 vor ajunge să descopre "dreapta". Păi cred și eu, că n-o mai suport să-mi ia spațiul de emisie din fața ecranului. "Uite dragă... o dreaptă: ZBANG!"

Însă, pe cealaltă părticică, în ceea ce privește diafan joculețul ăsta atât de cuceritor, laudele noastre o să-l îmbrace în hăinuță nouță. Strategia pe ture numită "lines" reușește într-o paletă cromatică vie să dezvolte un război de forme, culori și numere (formă, fond și ten) minunata confluență dintre Inteligența Artificală a computerului și Inteligența L(-ipsă, -imitată, -acustră) a mirabilei domnișoare "flou-flou".

Una peste alta "Lines" devine porția zilnică de MagneB6. Greutatea unei biluțe drăguț colorate în vastul spațiu blond atârnă până-n stomac. Subit asta te stoarce de bani dar te întronează la posul de comandă și culmea culmilor rămâi să termini partida pe care o începuse Dânsa. Și o termini și mai faci una ca să câștigi și tu, apoi treci la 3 din 5 și te mai prinde seara când îți dai seama că ți-e foame, că n-ai jucat ce vroiai să joci, că ea e la o prietena (jucând liniuțe probabil în timp ce te bârfește de-ți sar unghiile de la picioare) și până să vină, mai faci o liniuță. O prietene, dar vine momentul în care după atâta jucat, până și mouse-ul se uită urât la tine.

Un jocuieț așa de drăguț și frumușel păstrează în el puterea zeilor străvechi. Ba de la o vreme îmi dau seama că e un mod de comunicare al gagicilor. Le urmăresc din foișor cu un binoclu (uite ăsta de mi s-a lipit aici pe arcadă). Am descoperit chiar un cod de acces pe rețeaua lor. E fantastic construită din linii drepte. Mai am puțin și descopăr sitemul de codificare prin culori. Cercetăriile mele vor fi continuate (în cazul unui eșec) de ajutorul meu Lăbuș. Înțelegerea profundă a comportamentului fetelor stă în aceste descoperiri. Nobel o știe!

Dana Dogaru - agent special

Bibliografie:
Lucrarea științifică "Linia și punctul ca elemente natural recognoscibile și inseparabile și influențele lor asupra psihicului labil" - editura "Bâtlanul", 1996

Notă:

S-a constatat că rezoluția proastă nu are nici o influență asupra receptării conceptului. Zeci de femei și sute de secretare folosec acum noua linie de "linii", radical îmbunătățită. Acest lucru ne servește la admirarea lor în integrarea cu lumea tehnică, nemuritoare și rece a calculatoarelor. Luceafărul modern are acum mai multe culori și se exprimă prin linii.

Vom solicita o decizie guvernamentală, printr-un act normativ, care să sublinieze orice abatere de la linie. Astfel să fie pedepsite dacă vor fi prinse jucând altceva, nedemn de statutul Ai-ului în cauză. Mulțumim!

GAME ROVER



Anul ăsta, nebunia e la mare trecere:
înțelepții cu nebunii s-au luat la întrecere.
W. Shakespeare

Vă plac filmele polițiste? Francezii au un stil aparte, mănâncă multă brânză. Mie nu-mi place decât aia topită, iar tata preferă filmele franțuzești, deși e înebunit și după NYPD Blue; dinamism în cadre, cadre cu grade, grade de influență , confluență maximă, mare cacialma. Dac-ar fi să mă las de joace, aș ajunge oare polițist? Oricum, entuziasmul muncii în secție, e aproximativ același. Am chiar câteodată impresia, că a găsi un "clenci" la un joc, a-l mirosi de la distanță e treabă de "detectiv", și-mi dă niște satisfacțiuni aparte. S-a întâmplat cu M.A.X., cu mult înainte ca el să apară. Era o după amiază de vară caldă, muștele... Mă rog, n-are nici un sens. Direcția este cu totul alta, pentru că cel mai bine confirmat am fost la Interstates'76. Toată lumea l-a pus deoparte. Grafica proastă, poligonal-brutală. Subiectul: bătăi cu mașini vechi, cu niște rable când NeedForSpeedII-ul cu o istorie mult mai grea putea să facă deliciul oricărei pagini de revistă; anii '76, cu țintă la bătrânii vremii, sau "eufomiștii" mici hipioți ai efemerismului de liceu; produs de Activision, care în culmea MW2-urilor, părea că-i merge din ce în ce mai bine pe aceeași formulă, și încerca doar o variațiune pe temă. Mi-am zis: măcar în introducere văd și eu ceva țăpăn, că la asta se pricep bine Activision-ul. Și unde nu-mi începe o chestie mai poligonală decât fața lui Max, după ce a dormit cu nasul proptit în monitor. Probabil, zic eu, au vrut să-l scoată repede, și ținând cont de zona anilor '70, pe când trasatul unei linii pe monitorul monocrom-verde al unui PDP se făcea cu funcții grele, s-au adaptat și chiar bine. Și nici nu termin gândul bine și mă trezesc în joc. Păi oameni buni, țineți minte ce vă spun: Cine mai vrea realism în zilele noastre e doar ambițios. Oricum anul ăsta, nebunia e la mare trecere. Iar când ajungem să vorbim de stiluri, putem observa că deja în cadrul aceleiași firme distingem stiluri diferite; iar în dreapta puteți observa un Pitecantropus-erectus. Apropos, s-au descoperit la noi urmele unui dinozaur. Avem și noi dinozaurul nostru. Aviz amatorilor de noi romane, filme, sau de ce nu jocuri. O mică precizare. Este vorba despre dinozaurul pitic. Asta dă un plus de farmec dacă stăm să ne gândim. Vorba unui amic:"Pun pariu că al ungurilor e mai mare!" Și dacă vă apucați să faceți un joc, un sfat: Nu vă înfingeți direct în grafică. Încercați să vă aduceți aminte de sugestie, de simbol, așa cum cei de la Activision (cel puțin echipa I'76) a reușit. Jocul a fost nominalizat anul trecut pentru: cel mai bun joc de acțiune, cel mai bun joc pentru multiplayer. A fost premiat pentru: cea mai bună muzică și cele mai bune filme (cut-scenes). Întrebări? Puneți la punct întâi un scenariu. O poveste frumoasă se poate ivi, dacă discut despre cum o introducere renderizată astfel încât să imite grafica de engine, de joc, are sublimul efect de a te sorbi în cadrul jocului de la bun început. Ca producător, să te exprimi printr-unjoc, înseamnă, să-l faci pe jucător să simtă ceea ce ți-ar place ție să simți. Deci, dacă găsești un mod de exprimare, trebuie să-i creezi un alfabet. Asta înseamnă, că eu ca jucător, mă pot exprima prin jocul respectiv. Să v-aduc aminte Doom-ul. Nu v-ați exprimat prin el? Uite, un răspuns la întrebarea: "De ce-i mai tare ăla decât ălălalt?" Păi la fel (doar că veni vorba) în I'76, MW2 unde poți să-ți alegi mașina pe care o vrei, echipată cum vrei etc. Cu o rachetă te exprimi întotdeauna altfel față de o rafală lungă de gloanțe și laseri sau fața de o pasă în fotbal, sau de o vrajă mai știu eu unde. Cu siguranță sporturile și joacele de acțiune sunt cele de expresie a stării, RPG-urile fiind patroane asupra exprimării personalității. Așadar, unul dintre punctele luate în calcul la o analiză a unui joc, sau mai cu seamă la începerea unui proiect de joc, este "Capacitatea de Exprimare". Chiar și un quest, care pare cel mai limitat la acest domeniu (capacitate de exprimare) are un grad de libertate care înseamnă tocmai acest lucru (în cazurile bune, în care Personajul are ceva clasic în el, prin clasic neînțelegând mai mult decât ceva trăsături fundamentale ființei logice, adică, dacă vreți chiar Woodruff.) Ce vreau să spun prin această "absurdizare" este că, elementul care îl reprezintă direct pe jucător în cadrul unui joc (fie el, om, mașină, extraterestru sau element de imaginație abstractă) trebuie să aibă cel puțin câteva legături logice cu cel care îl dirijează. Și cu cât rezonează mai mult în jucător cu atât înseamnă că aceste legături sunt mai directe cu laturile subtile ale ființei lui. Pentru că oferindu-ți să zicem într-un simulator de mașină senzația de viteză pe care n-ai trăit-o încă dar care ți-e cunoscută din povești sau de la transmisiile TV de formulă, simți măcar un pic din senzația reală, ba chiar apoi, întors în realitate se ajunge la faptul că nu-ți mai e frică pentru că tu deja ai condus, ai zburat, e.t.c. Ca să nu mai spun că te așezi la calculator deschis și doritor să simți, lăsându-te de bună-voie în plata jocului. Teoria se extinde, căci de obicei, joci pentru a putea trăi, simți, ceea ce în realitate nu prea ai șansa. Asta însă nu înseamnă că îmi trebuie toate elementele realității. Respectiv, ca să zic așa, n-am chef în cazul unui simulator de mașină (că aici rămăsesem) să stau 5 minute la un stop, sau să merg bară-la bară în oraș. La fel cum n-am chef într-un joc de fotbal să fiu dat afară, și să mă uit la joc de pe bancă. O să fiu întrebat (adică deja am fost) de ce e nevoie să sară atunci sângele pe toți pereții și vreau să pot sfărma în bucăți un cadavru? Pentru că, într-un asemenea caz, dacă efectul este realizat artistic, (și cu siguranță este, pentru că în realitate nici un cadavru nu s-ar despica precum un Imp din apropierea unui butoi - Doom) este vorba despre însăși forma mea de expresie, rezultatul plăcut al violenței mele devastatoare, care în realitate n-ar avea nici o... Stai că sună telefonul.

- GamerOver, Bună ziua...

Nu vă zic cu cine am discutat, dar a venit vorba despre un alt joc excelent: Anvil of Dawn. Poate vă aduceți aminte că l-am pus așa, de-a-n proasta în top, înainte să-l termin. Grafica? Proastă, un design fără pic de "coolness". Nimeni nu te speria, nimeni nu băga frica în tine. Ce-am spus eu că dădea? Vă aduceți aminte de cărțile rusești de povești? Sau de cele de colorat? Nu, nu cu ochii de acum, ci cu cei de-atunci? Când ți se părea normal ca iepurele să aibă ochii cât jumătate de figură, și urechile drepte în sus, simetrice, orientate în față. Când era normal să vorbească orice copac și nu mai știu ce. Spuneți-mi de ce Anvil-ul îmi aducea toată căpița asta de chestii și multe altele? Se întâmplă la fel cu orice desen animat, în care nu-mi fac probleme, de ce cade un pian din cer în mijlocul deșertului sau cum de mai umblă Tom, după ce a trecut prin plasa gardului de sârmă, a înghițit o grenadă, i s-au tăiat urechile și a fost călcat cu fadroma, ba chiar mi se pare NORMAL!. Vrem realism? Nu, vrem defapt pârghii cu elementele greoaie ale cunoștințelor. Pentru că e cel mai simplu să pui o gagică îmbrăcată sexos, cu o voce aferentă, muzică de atmosferă și tu ca jucător ai deja un feeling. E SIMPLU! E o pârghie sigură și directă. Dar oare asta vrem? Da, veți spune și e păcat. Ce mă bucură este faptul că, ușor-ușor, producătorii descoperă metafora prin imagini și avem ocazia să vedem câteva cut-scene-uri a la I'76 sau Sanitarium. Este un început firav, dar mă aștept ca în curând să pot juca un joc în care, așa din senin, în timp ce eu împușc un milion de monștri, toate cadavrele să ia brusc forma lui Ceaușescu. E un exemplu de metaforă. Asta admițând că se întâmplă într-un cadru... industrial să zic. Mă rog, ceea ce vreau să spun, este că am nevoie de chestii de astea, iar Activision sunt primii care mișcă: au Zork Grand Inquisitor, (plin de metafore) au I'76 și așa mai departe. Sanitarium-ul lui ASC promite de asemeni același lucru. Om trăi și om juca! Deocamdată... eu sunt cu ochii pe ei! Basta!

Gamer Over



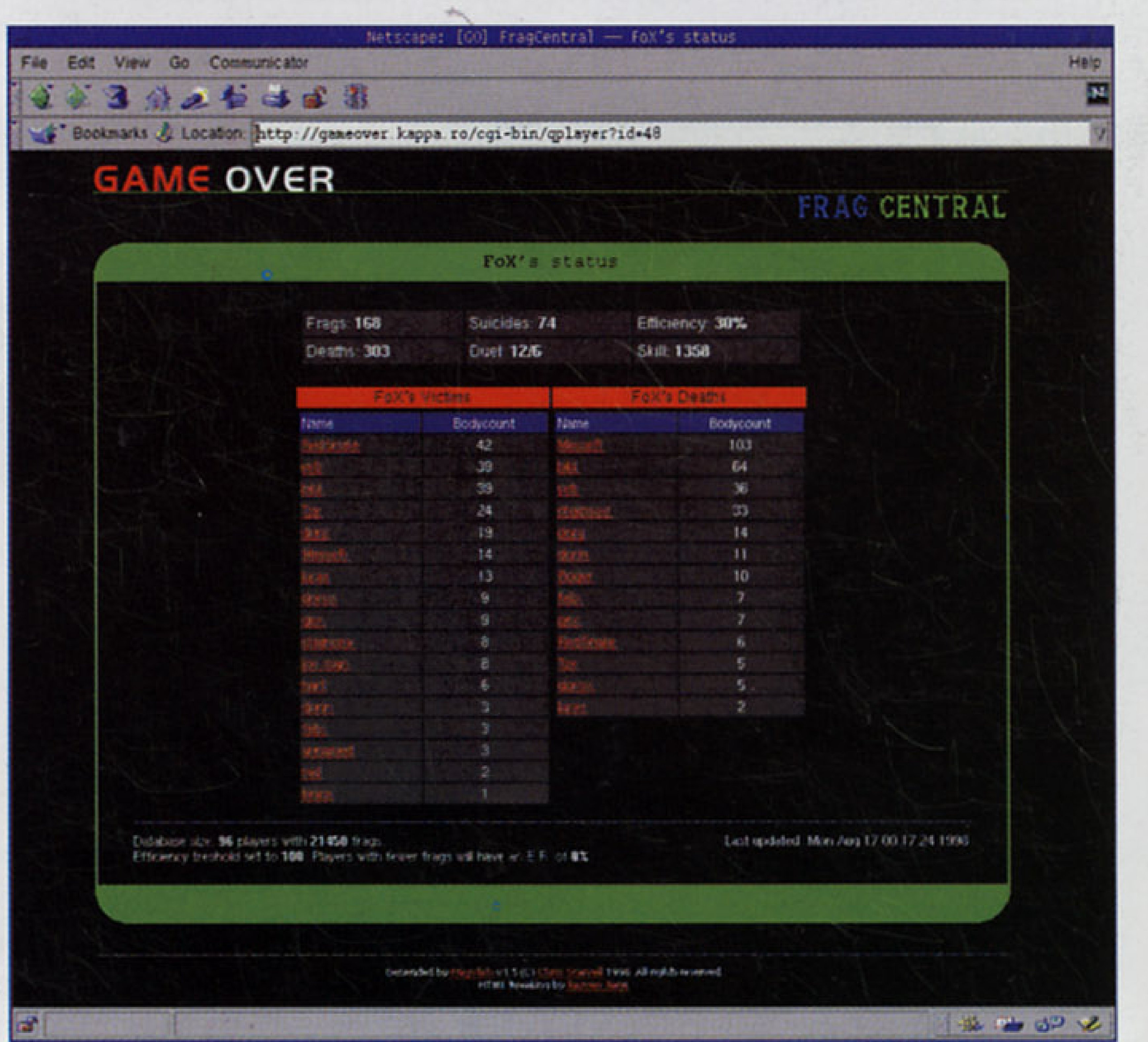
Serverul nostru de QuakeWorld

În numărul 9, Andrei vorbea despre un posibil server de Legal Crime, amintind în același timp de existența unei alternative la respectivul server fără a da alte detalii pentru a nu strica surpriza. Timpul a trecut, unele lucruri au mers foarte bine, altele prost, dar pînă la urmă tot m-am ținut de promisiune și am facut serverul de Quake, că despre el era vorba în poezie.

Mai țineți minte jocul ăla "vechi" de-i zicea QUAKE, sau a-ți jucat QUAKE2 așa de mult încît nume precum "ogre", "fiend", "vore", "spawn" sau "Shub Niggurath" nu vă mai spun nimic? Glumeam fireste, marea majoritate ați auzit de el și probabil că sînteți familiarizați cu "șaptele", "quad-ul", "rocket jump-ul" și restul de subtilități pe care le-a introdus primul engine cu adevărat 3d.

Am senzația că deja aud oarece voci care protestează, cerînd Quake2 în loc de I, pentru ca este "mai tare", armele sînt mai "marfă" și mai echilibrate, animațiile sînt mai nu-știu-cum și așa mai departe. Motivele pentru alegerea pe care am facut-o sînt întemeiate și îi privesc mai ales pe jucatori. În primul rînd este vorba de traficul pe care îl face Q2 comparativ cu Q1, cîțiva Kb în plus pe secundă nefiind prea plăcuți nici pentru cei care joacă de pe modem, nici pentru conexiunea noastră care trebuie să suporte N jucatori simultan. În al doilea rînd ar fi optimizările și facilitățile de rețea pe care le are QuakeWorld-ul față de Quake2 și care permit îmbunătățirea performanțelor în cazul unei conexiuni mai proaste (predicția jucătorilor, "pushlatency", "rate", "r_netgraph", "cl_maxfps"). Ar mai fi și cerințele de sistem pentru Quake2, dar asta depinde exclusiv de jucător, sau de bugetul său mai exact.

Acum că am lămurit și detaliul ăsta, putem trece la condițiile care trebuie îndeplinite pentru a putea juca pe serverul nostru. Prima e legată bineînțeles de posesia unei versiuni comerciale de Quake, fără de care nu faci nimic. Urmează apoi clientul de QuakeWorld, client care există pentru Linux, MacOS și Win95 (cerințele hardware fiind specifice fiecărui sistem). În ultimul rînd îți trebuie o conexiune Internet destul de bună, pentru că altfel o sa-ți meargă din 5 în 5 secunde sau mai rău. Una peste alta se zice că trebuie să ai un "ping" mai mic de 200ms dacă vrei să fi competitiv. Conexiunea "bună" presupune lipsa unei legături prin satelit între mașina ta și serverul nostru, în caz contrar ping-ul sărind de 1200ms. Pentru a ușura lucrurile, dacă te legi la pagina de web a serverului, vei primi citeva informații despre conexiune (IP-ul de la care te legi, valoarea minimă / medie / maximă pentru ping și procentul de pierderi pe rețea). Cu excepția cazului în care apar pachete duplicate sau folosești un server proxy, datele respective descriu destul de bine performanța conexiunii respective.



După ce instalezi/copiezi clientul în directorul jocului poți folosi XQF (Linux) sau GameSpy 3D (Win95) pentru a te conecta la server, sau te poți lega direct pornind clientul și tastînd "**connect 193.226.102.45**" sau "**connect gameover.kappa.ro**" în consola acestuia. Problema e că s-ar putea să fi singur pe server, caz în care se duce tot farmecul (QW nu suportă decît deathmatch). Situația poate fi evitată dacă te legi mai întîi la pagina de status (**http://gameover.kappa.ro/qw/status/**), pentru a vedea dacă/cine se joacă în momentul respectiv.

O facilitate importantă introdusă de QuakeWorld o reprezintă "skin-urile". Un "skin" este un fisier .PCX care este mapat peste modelul jucătorului, acesta fiind perceput de către ceilalți sub o nouă înfățișare. Pentru a putea fi folosit, un skin trebuie să se afle pe server, clientul transferîndu-l automat dacă există un jucător care îl folosește. Serverul nostru are destule skin-uri din care sa-ți alegi precum și o pagină unde le poți vedea pe fiecare în parte. Dacă este un skin pe care nu-l avem, puteți să-l trimiteți prin e-mail - cu condiția să nu fie negru, întunecat sau alte prostii de astea folosite la "trișat".

QuakeWorld-ul mai are o facilitate pe care am pus foarte mult accentul: înregistrează "moartea" fiecărui jucător, precum și pe cel care a provocat-o. Se pot face astfel clasamente în funcție de numărul de frag-uri, sinucideri, eficiență, indeminare sau statistici gen "cine pe cine / de cite ori". Asta înseamnă că în pagina de web veți găsi o bază de date și respectivele clasamente cu toți cei care au vărsat sau și-au vărsat sîngele pe serverul nostru ;)

Acestea fiind zise, nu-mi rămine decit să sper că o să se înțeleagă ceva din imaginile pe care le-am scos din pagina de web și (era să uit) adresa acesteia:

http://gameover.kappa.ro/qw/

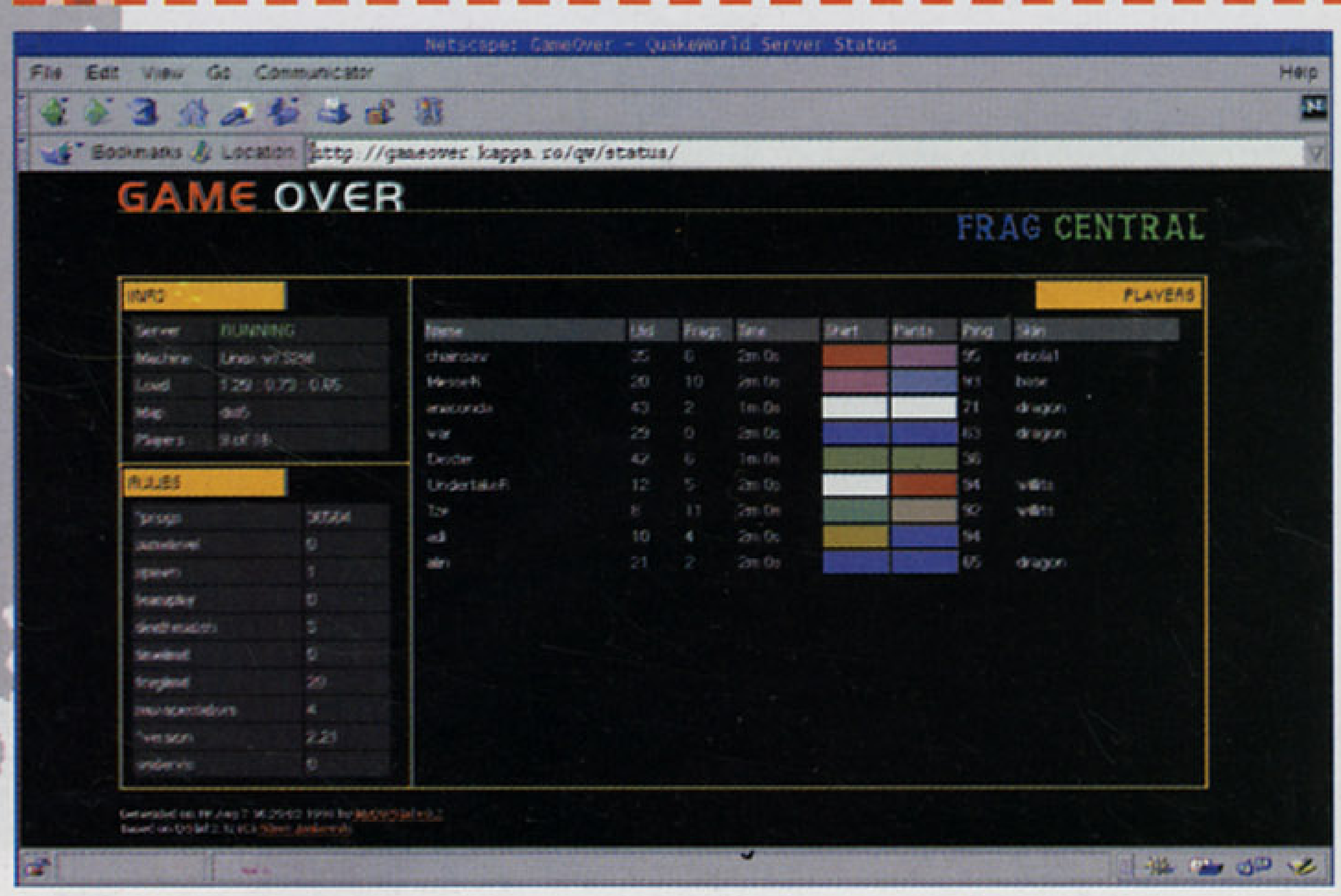
- Roger

Sus: Fereastra cu statisticile și performanțele unui jucator.

Stînga: Pagina principală. Se observă în partea dreaptă (sper) ferestrele 'Info', 'Top', 'Căutare', 'Download' și 'Links'.

Jos: Pagina cu parametrii și starea serverului, plus informații despre jucătorii conectați.





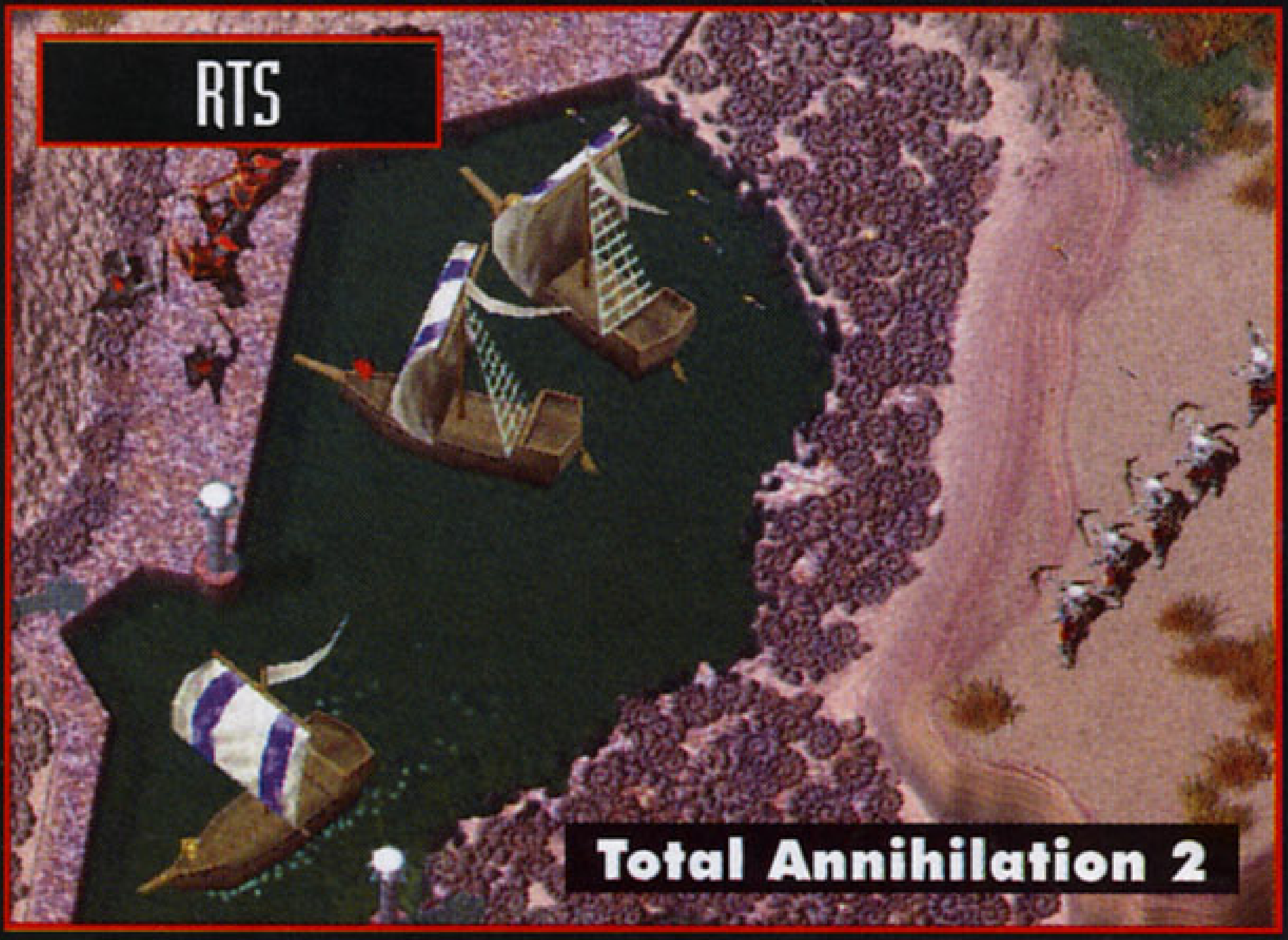
MOST WANTED



Daikatana
Pentru că n-a apărut peste vară nici un joc care să reușească a ni-l scoate din cap.
Halflife
Pentru că promite să fie o experiență cu totul nouă și, probababil, ceva mai mult decât un simplu 1st person shooter.



Diablo 2
Pentru că Diablo 1 a fost jucat prea mult timp, cu prea multă îndârjire.
Revenant
Pentru că aduce un pic cu Diaablo într-un alt fel de univers.
Fallout 2
Pentru că Fallout a fost cel mai bvun RPG al anului trecut.
Baldur's Gate
Pentru că promite să aibă o realizare grafică și conceptuală ieșită din sfera comunului.



Total Annihilation 2
Pentru că engine-ul grafic bazat pe poligoane ne-a mers la inimă și pentru că am văzut niște poze...
C&C Tiberian Sun
Pentru că, la urma urmei, îl așteptam de când am terminat prima oară C&C-ul.
Mech Commander
Pentru că e vorba de universul Mech Warrior pe care dorim să-l vedem și din altă perspectivă.



R-Types
Pentru că pe străvechiul, dar atât de mult folositul la jocuri, Spectrum, a fost cel mai tare joc din gen și, în plus, pentru că rar mai vezi un arcade simpluț, dar înfocat.



MAX 2
Pentru că după ce am fost uimiți și încântați de fratele mai mare și după ce am văzut un demo micuț, vrem să vedem ce-i mai face AI-ul ăla nebun și ce mai zic grafica și designul.



Supebike
Pentru că arată bestial, e pe un traseu de formulă și promite să fie un F1GP al motocicletelor.
F1GP 3
Pentru că F1GP 2 a rupt zdravăn de tot gura târgului la vremea lui, iar nemții zic că "toate lucrurile bune sunt trei".

ACESTE JOCURI REPREZINTĂ OPȚIUNILE NOASTRE, ale redacției Game Over, opțiuni în totalitate subiective. Îndrăznim a spera că n-am supărat pe nimeni dacă am arătat lumii cam ce ne dorim și cam ce așteptăm noi de la piața joacelor.
Așa cum s-a întâmpat și până acum, puneți mâna pe bast... creioane și dați-ne un feedback, două, la îndemână, ca să vedem cu cine ne brodim, cu cine nu ne brodim și, normal, la ce mai jinduiește în ultima vreme Măria-Sa publicul cititor.

N-am zis că ideea e totul?

Nota cititorului:
Game Over better than SEX!



Mult iubite şi stimate

Adrian-Emil Ene

din mult iubitul şi stimatul

Bucureşti.

Ne-a plăcut. Ce anume? Nu atât desenul, cât ideea. Cred că s-a suprapus peste o ideea de-a noastră mai veche, aşa că ne-a mers la inimă. Cât despre comentariul ataşat...

Are **19 ani**. Telefon rapid.

Premiul "supriză":

Una bucată **tricou de la mama lui Blizzard.** Jocul... heh, heh! Vedeţi? Şi l-a trimis prin e-mail. 3 minute i-a luat. Succes, curaj şi încredere pe viitor.

TRICOURI CU QUAKE SA LE FIE NUMELE

Cinci câştigători, traşi la sorţi. Din păcate.

1. Tiberiu Petrovici 18 - Arad
2. Bogdan Dichiseanu 15 - Bucureşti
3. Ionuţ Georgescu 17 - Bucureşti
4. George Faur 21- Bucureşti
5. Dan Alexandru 28 - Galaţi

Ăştia sunt. Ne pare rău că nu există mai mulţi id Softweri. Ne pare bine că lor le pare bine.

Numărul ăsta am avut un mare motiv de bucurie. Câştigătorul concursului nu a mai fost tras la sorţi. Dacă vă mai amintiţi, am zis că cine ne trimite cea mai lungă listă cu personaje feminine din jocuri o să fie declarat câştigător, fără să mai fie tras din pălărie şi o să primească un frumos Battle Zone.

Luaţi aminte, era vorba de personaje feminine, nu neapărat femei în înţelesul cel mai banal al cuvântului.

Numele celui mai cunoscător şi mai muncitor dintre participanţi este

MIHAI ARGATU, 22
din Bucureşti

lista lui cuprinzând 283 de personaje feminine, inclusiv Miss PacMan, Shub Nigurath sau Putty Putt.

Pe locul doi a "venit" numitul Ionescu Alexandru Vadim, tot din Bucureşti, cu 251 de nume, căruia îi spunem să dea un telefon la Muzica, pentru un premiu de consolare.

Cu asta, pheeeu... basta! Succes pe viitor!

DRRREEEEEPTI!

- SĂ TRĂIŢI, DOM'LE COMANDANT, SUNT SOLDAT FRUNTAŞ

____

PERMITEŢI SĂ RAPORTEZ
- RAPORTEAZĂ, MĂ BĂIATULE. RAPORTEAZĂ!
- ASEARĂ, SĂ TRĂIŢI! MĂ-NTORCEAM, DIN PERMISIE DE ACASĂ ŞI...
- UNDE STAI MĂ, BĂIATULE?

____

____

SĂ TRĂIŢI!
-AŞA ŞI?
- SĂ TRĂIŢI, M-A-NJURAT UNU', UN AMERICAN ŞI...
- IA STAI AŞA, MĂ? DE UNDE ŞTII CĂ ERA AMERICAN?
- PĂI NU VORBEA ROM...
- ŞI DE UNDE ŞTII CĂ TE-A-NJURAT? CE-A ZIS?
- AM NOTAT, SĂ TRĂIŢI! STAŢI AŞA... ZICE...:
"HEI! LETMITELIU HAUMACI AI CAM TU HEITIU..."
- VREI SĂ ZICI
"HATE! LET ME TELL YOU HOW MUCH I'VE COME TO HATE YOU!"
- CUM ZICEŢI DUMNEAVOASTRĂ, SĂ TRĂIŢI!
- CÂŢI ANI AI, SOLDAT?
- MERG PE

______, SĂ TRĂIŢI!
- BĂI, IA DU-TE TU ŞI STUDIAZĂ ŞI VEZI CINE-A ZIS CUVINTELE ALEA ŞI ÎN CE JOC... ŞTII CE-I ĂLA, DA?
- ERR... DA, SĂ TRĂIŢI!
- AŞA. EU O SĂ PLEC LA BUCUREŞTI LA NIŞTE PRIETENI, LA GAME OVER. PUI MÂNA, CAUŢI, STUDIEZI ŞI-MI ZICI

1. CINE A ZIS CUVINTELE ALEA
2. CONTINUAREA FRAZEI

S-A-NŢELS?
- DA, SĂ TRĂIŢI!
- ÎMI TRIMIŢI SCRISOARE PÂNĂ PE 1 OCTOMBRIE ANU' ĂSTA, 'NŢELES?
- DA... (SNIRF) SĂ TRĂIŢI!
- BĂ, SĂ NU FI SUPĂRAT CĂ AI DE-A FACE CU MINE! FI VESEL, SOLDAT!
- DA, SĂ TRĂIŢI!
- HAI CĂ DACĂ RĂSPUNZI CORECT ÎŢI DAU UN FINAL FANTASY VII SĂ-I RUPI SUFLETUL LUI MARIN.
- O SĂ-NCERC, SĂ TRĂIŢI!
- NU AŞA, SOLDAT! NU DOAR ÎNCERCI, O FACI, ÎNŢELES? LIBER!

Posta Game Over

Cealîcu Al. Ciprian

Noi existăm şi o să mai existăm, că n-avem vreun motiv ca să nu. Despre partea închinării... pardon a Starcraft-ului, nu poţi să capturezi clădiri, ci numai să infestezi Comand Center-urile teranilor cu Queen-urile zergilor. Browser... mda, o să fie, da' io nu ştiu ce vă trebe' şi chiar avem încredere în voi că vă descurcaţi şi fără. Pe mine unul, mai rău mă încurcă.

Ciolly

Frumuşele desene. Şi noi am vrea 100 de pagini da' asta implică mari schimbări de multe chestii şi nu sunte pregătiţi încă. Joc complet nu se poate că de-aia s-a inventat legea copyrigh-ului. A fost odată o încurcătură prin occident cu o revistă care a făcut o chestie dintr-asta din greşeală. E drept că tirajul s-a vândut ca vântul (jocul costa 40$ şi revista vreo 2) dar s-a lăsat cu un proces greu. Brrrr...

Naicu Alexandru

La Muzica nu ţi-a răspuns nimeni pentru că s-a schimbat numărul. Acum e 313.96.69. În vederea colaborării cu Securitatea, pardon, cu noi, poţi să trimiţi fără rezerve articole, iar noi tot, fără rezerve le vom arunca în pagini. Binenţeles dacă sunt bune-bune. Ai dracu' grecii ăia.

Dudău Valeriu

În Quake doi se pot scoate scrin şoate cu cel de-al doişpelea F; nu poţi să joci şi multi şi să ai şi parte de monştri.

Dan Manolescu

Ai fost aproape (191 de nume de fete), da' sâc, sâc, sâc, că nu l-ai luat. (n.r.: să şti că eşti luat la ochi. L-ai făcut pe Fane, în cuvite cu perdea, e drept, GRAS. Ăsta e un lucru grav.)

Ghost

Foarte bine că te-ai apucat de Quake. În altă ordine de idei, ne acuzi că folosim atributul de "clonă" pentru unele jocuri, în speţă Pax Imperia, care e "clonat" după Master Of Orion. Citez: "Dacă e să considerăm aşa, Quake şi DOOM sunt clone de Wolfenstein (...) Total Annihilation si Starcraft, clone de Warcraft 2". E o aberaţie să spui că Quake-ul sau DOOM-ul sunt clone de Wolf3D, iar de Total Annihilaton "clonat" după Warcraft 2, ce să mai vorbim. Argumentele nu-şi au rostul. Clonarea unui joc presupune "apăsarea" pe aceleaşi pedale artisitice, tehnice sau "marşarea" pe aceleaşi idei şi nicidecum apartenenţa la acelaşi gen. Astfel, da, Pax Imperia e o clonă de Master Of Orion iar... ştiu eu, Corridor 7 o clonă de DOOM. Până şi Duke Nukem a fost numit - şi nu de către noi - "King of the DOOM clones". Cu asta nu sunt în totalitate de acord, dar... ca idee generală, mă-nţelegi?

Vyk

Nouă ne-a plăcut Starcraft-ul foarte tare şi nu este adevărat că cine are mai multe unităţi câştigă. Nu, nu!

Tanya

Dragă Tanya articolele noastre nu sunt nişte prezentări pur-şi-simplu ale unor jocuri, ci viziunea noastră (tot) pur personală despre jocul respectiv. Asta este linia revistei - revistă de atitudine - şi aşa va rămâne. Deci în ceea ce priveşte felul în care scriem articolele, cam asta este.

La rubrica Most Wanted nimeni nu a uitat de Tiberium Sun dar, după cum am mai zis Most Wanted-ul a fost făcut după dorinţele noastre foarte subiective şi cum noi aşteptam mai mult Total Annihilation 2... Vezi dar că acum s-a mai reparat treaba.

Şi felicitări pentru examenul luat. Nu te entuziasma, liceul, ca şi bufniţele, nu este ceea ce pare, este cu totul altă arătare.

Adi din Baia Mare

Da, şi nouă ne place Diablo şi aşteptăm cu nerăbdare Diablo 2. Coduri nu mai punem în revistă ci, eventual, pe CD. Happy?

Casper

Ne-am speriat rău de tot când am citit scrisoarea şi ne-am angajat câte trei bodyguarzi de persoană, aşa că acum nu mai poţi să-ţi pui în aplicare promisiunile. Cât despre prietenu' ăla al tău, se pare că nu prea are încredere în el. Noi nu aruncăm la coş decât crap-ul.

Nemerschi Andrei

Mulţumim pentru complimente. Poţi să scrii cât vrei, cel mai bine e să aibă cam şase zecimi de pagină 210x290 mmm, text cu corp de 8, leading 9, tracking normal. Şi cu diacritice. Hip, hip, uraaaa!

Lord Cracker

Acceptăm de la cititori programe, articole şi în general tot ce este de calitate şi merită publicat.

Horza

Da, în vremurile astea de restişte părinţii şi-au cam luat-o în cap. După ce că vor să înveţi toată ziua, vor să te duci la cumpărături şi să-ţi faci prieteni serioşi, când să te relaxezi şi tu cu un joc, o oră două acolo îţi lockează tastatura. Las' că te faci tu mare şi-o să le lockezi şi tu telejurnalul.

Cearny

Răspunsuri multe, vrei 'mneata. Aşadar:

- Revista e tehnoredactată cu Quark Xpress 4.0. N-ai găsit pagina noastră de web pentru că adresa nu e nici www.gameover.kappa.ro şi nici www.gameover.ro este... pam, pam:

http://gameover.kappa.ro/

deci fără www.

- Pagina server-ului de Quake o găseşti la adresa gameover.kappa.ro/qw/. Server de Quake 2 nu cred să se facă într-un viitor foarte foarte apropiat, motive fiind destule. Cel mai important este că al doilea Quake nu este apreciat la adevărata valoare la noi în ţară, probabil asta depinzând mult de cerinţele de sistem pe care le are (dacă vrei să meargă BINE). Implicit, deathmatch-ul în Quake 2 este lăsat în urmă la noi de către cel din Quake 1, iar un server de aşa ceva s-ar bucura, foarte probabil, de mult mai puţin succes.
- CD-ul era deja făcut când ai scris tu, aşa că nu-i mai pot influenţa conţinutul. Oricum, sper să te mulţumească.
- Review de Team Apache n-avem, motivul fiind locul. Celelalte, după cum vezi, au încasat câte un scor.
- Posterul e mai mare şi separat, chiar dacă nu e cu Commandos şi... aşa, Dominion. O să fie.
- Cover Story la numărul 9 este Heavy Gear, la nuărul 8 e Dark Reign.
- Şi, în sfârşit de ce ruşii nu ne sunt mai prieteni ca americanii? Păi... pentru că... er... cum adică mă, nu ne sunt ruşii mai prieteni? Ia gândeşte-te!

Şi-acum gata, te-am lămurit?

Lavin Alexandru

Cel mai original şi mai COOL mod de a ne prezenta lista personajelor feminine. Andrei era entuziasmat rău de tot. Limbajul îl ai, prietene. Pe cuvânt. Mai scrie. Tot aşa.

Iancu Barbărasă

Intenţionat te-am lăsat la urmă. Vezi, dacă băgam "felii" din scrisori, nu mai apucam să-ţi mulţumesc pentru aprecieri. Probabil pe viitor Posta Redactiei o să fie pe CD, iar acolo o să se poată, fără să ne înjure nimeni.

Aoleu! Le cer scuze celor cărora nu le-am răspuns, dar nu mai... am... l... loc. Hai p... pa!

- Bugs.

Tipărit la MEXIM Tel./Fax: 312.01.50